HK$25元

SOFT WORLD MONTHLY

軟體世界雜誌

Professional Magazine for IBM PC Games —— PC Game 最新情報

完全攻略：
烈火神兵・城市獵人
宇宙傳奇IV・國王密使V
神州八劍半自動修改法
鐵路大亨價格戰爭必勝法

強力推薦
銀河帝國傳



每月8日出刊
中華民國78年4月8日創刊
全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

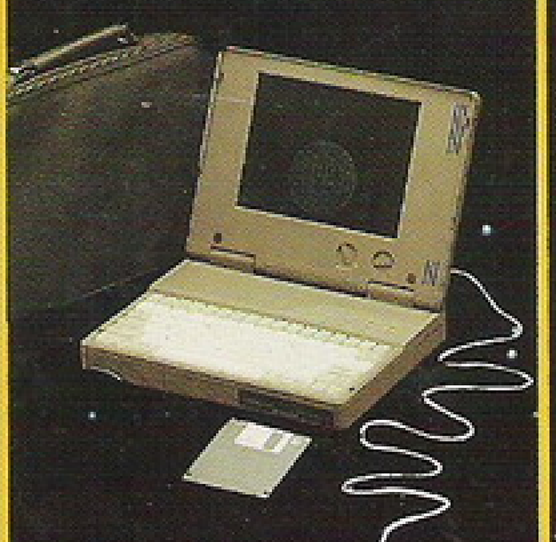
1991年
27
6月號

ASURE 亞洲電腦

效率行家的理想選擇

ANB386SX

中央處理器：CPU採80386SX-16
執行速度：16MHZ
主記憶體：標準配備2MB RAM
1/0 PORT輸出/入裝置：
RS-232 SERIAL PORT、VGA PORT、PARALLEL PRINTER PORT、外接鍵盤接頭、8 PIN掌上型掃描器接頭、電源接頭、可選加外接式數據機(MODEM)可使用於網路系統，另可加裝掃描器。
輔助儲存裝置：
軟式磁碟機：採日製3½"1.44MB一部
硬式磁碟機：採日製2½"20MB一部(可選擇40MB)
電力系統：快速充電電池，使用時間高達3小時以上
顯示器：單色CCFT背光式FTN液閒顯示器，640×480點解析度並可外接VGA彩色螢幕
尺寸：長×寬×高 290mm×220mm×53mm
重量：2.6kgs/5.7lbs
鍵盤：81鍵，12個功能鍵



海狐 F58



中央處理器：UPU採INTEL 80386-33
執行速度：58MHz Owaitstate
主記憶體：標準配備1024KB加裝擴充RAM卡
快取處理器：內置64K SRAM可擴充至256KB
磁碟機：5¼"1.2MB2部
鍵盤：101鍵中英文兩用鍵盤
螢幕：14吋金黃色、平面直角解析度顯器
電源供應器：200W
擴充槽7個16BIT擴充槽，1個32BIT擴充槽
介面功能：MGA-RS232X2 PRINT PORT, GAME PORT AT/BUS卡(軟硬碟控制功能)

海狐 F27

中央處理器：
CPU採80386-25，附加80387和WEITEK 3167輔助運算器插座
執行速度：27 MHz
主記憶體：1024KB RAM可擴充至8MB ON BOARD，具Shadow RAM功能
輔助記憶體：採用日製1.2MB 2部，40MB硬碟1部
鍵盤：101鍵中英文兩用鍵盤
螢幕：14吋彩色VGA高解析度顯示器
顯示卡：單色繪圖顯示卡可顯示中英文圖形●圖形解析度720×384點
電源供應器：200W高功率輸出
擴充槽：備有8個擴充槽，採用不氧化接觸面插槽
附加介面卡：SP/G卡可外接PRINTER PORT及GAME PORT RS-232 PORT AT-BUS卡



海狐 F33

中央處理器：
CPU採80386-25，附加80387和WEITEK 3167輔助運算器插座
執行速度：33 MHz
主記憶體：2048KB RAM可擴充至8MB ON BOARD Shadow RAM功能。

海狐 F21

中央處理器：CPU採80286-1 附加INTEL 80287輔助運算器插座
執行速度：21 MHz



海狐 F20

中央處理器：CPU採80386 SX-16
執行速度：20 MHz



亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世昌(02)351-0819
(02)361-3496
來欣(02)396-5781
舜偉(02)392-7367
詮民(02)596-2935
先登(02)563-5881
捷宇(02)311-0902
元亨(02)305-6024
双和(02)928-5739
三康(02)957-9261
隆盈(02)955-2467
捷宇(02)984-2470
合泰(02)996-0695
恩科比(02)769-5141
達訊(03)326-1665
德智(03)338-5823
李安(03)425-8000
(02)396-7803
台灣(035)225-181
理藝(035)716-753
殷詮(037)622-068
後龍(037)728-720
必昇(038)872-035
萊特(03)856-9772
泰統(02)247-4228
前鋒(03)459-6276
邦聖(03)339-1258

(台中區)
亞歌(04)252-9526
亞歌(04)254-8840
中億(04)220-8628
亞宸(04)237-3600
明冠(04)261-7790
世欣(04)279-3266
致成(046)671-268
致佳(04)338-3137
李安(047)294-010
行家(046)869-751
匯群(046)238-329
千訊(047)254-284
佳信(047)251-555
日成(049)936-969
中磊(046)621-906
亞東(046)321-730
開源(04)327-5222
敬傑(048)343-969
智超(04)339-3739

(嘉義區)
盟統(05)222-2737
台大(05)224-1686
良威(05)370-2350
良緯(05)383-5690
群達(05)228-9627

(台南區)
早鵬(06)234-4382
傑登(06)226-8862
先鋒(06)229-3844
亞茁(06)635-7591
歸仁(06)230-6434
宏大(06)622-4816

(高雄區)
億光
(博愛)(07)321-7147
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上正(07)742-1235
林記(07)251-1963
億星(07)385-1768
(三多店)(07)722-6064
欣亞(07)351-5762
翔鶴(07)711-5968
(07)222-2270
不二家(07)363-8703
得鼎(07)211-6170
宏大(07)622-4816
上允(07)802-2638
東茂(07)661-3326
耀昇(07)551-1565
環球(07)211-9313
宏大(07)622-4816
富程(07)771-3054
于氏(07)551-7386
上欣(07)812-2133
甲吉(07)821-1599

(屏東區)
瀚可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特買(08)737-4735
艾迪(08)832-3401
(08)775-2225
百可(08)779-0532

(澎湖區)
安安(06)927-1263



A：花小錢買三合一的遊戲，
省錢又省事。
B：嗯！有理財概念喔！
嗨！我是軟體世界特派記者，現在正在光華商場爲您作現場報導。據悉自吹起俄羅斯方塊旋風以來，玩家便一致期待另一股旋風來到，而目前筆者發現市面上出現另一個由俄國程式設計師所寫的遊戲，名喚俄式遊戲集錦。它是否眞能夠造成第二股旋風呢？現在請看我的獨家分析報導：
俄式遊戲集錦
TROIKA
行星大反擊
外星人的戰艦大批聚集在三個行星的上空，你必須利用定點轟炸鳴盤將之摧毀。請注意，這可不是你所想像的單純射擊遊戲喔！大部份飛行物須從上方攻擊；有些則須從下方攻擊；有些甚至致命點會改變，相當難纏。機智與反應能力將是過關要素。共有90個關卡可挑戰。
艾凡的時間機器
你必須穿梭在100個關卡之間，解決各關的難題，並儘量收集金幣，購買武器來幫助你順利過關。每個關卡中待解決的問題均不同，有許多各式各樣的磚塊阻擋去路，小心別誤闖兩個相同顏色磚塊之間，否則…
金屬心
藍色金屬心準備控制全世界，你必須利用由各地發出的金屬管將之連接起來，然後再用砲彈穿透金屬管將之摧毀。這是一個類似水管狂想曲的遊戲，但卻更困難更刺激呢！ 250個關卡夠你不眠不休的奮鬥了！
看了以上的分析介紹你覺得如何？是不是會激起旋風就看各位的評估了，我要告退了，艾凡還在等我呢！
機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：智育
片　數：2片
售　價：NT$　150元
☆支援魔奇音效卡
PARAGON SOFTWARE



封面故事

你的電腦可以打一場楚漢之爭
也可以來一段三國演義
不過，還是請你趕快保
養你那操勞過度的電腦吧
因為軟體世界即將在你的寶
貝電腦演一齣壯烈的銀河帝國傳。

行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

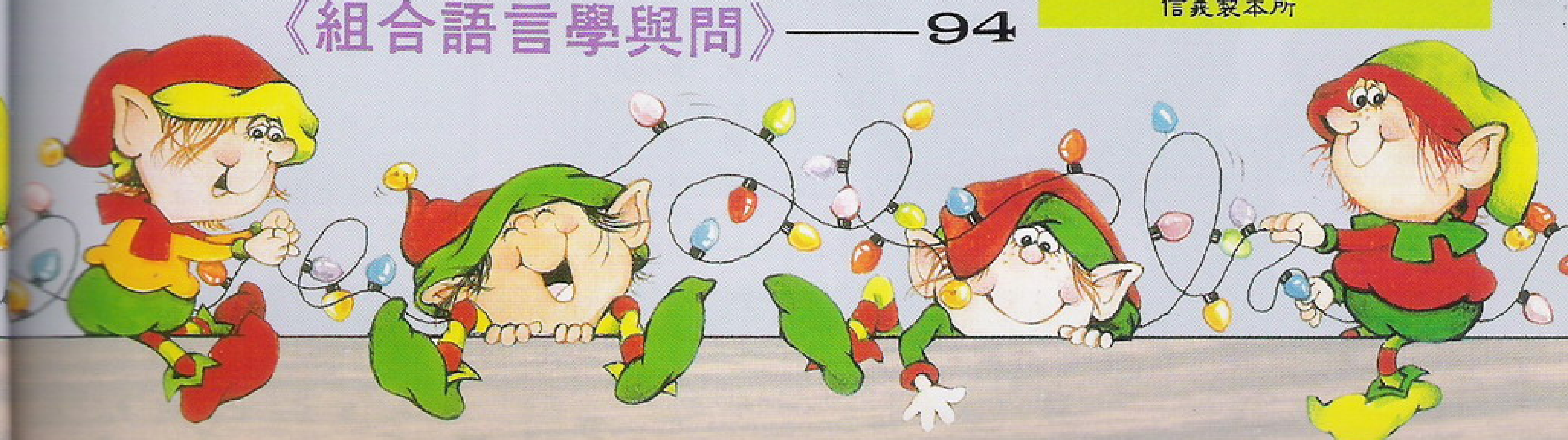
目錄



27 六月號

中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
副總編輯兼主編／吳海境
編　輯／陳　道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
廣告企劃／郭美玲
諮詢服務／曾玉琴
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、謝政憲、葉秀娟、劉　瑋、鍾文慶
美術支援／
林殷熙、劉信良、黃文鵬、孫榮隆、李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／
葉明璋、黃啓禎、李永治、吳謙諒、劉伯岳、陳宗甫、董純甫
駐美特派員／
亞佛列德
發 行 所／
軟體世界雜誌社
社　址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師
內文打字／
長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　版／
聯伸彩色印刷製版公司
印 刷 所／
麗新彩色印刷公司
高雄市三民區安東街61號
製　本／
信義製本所



腦科篇

仙難當，人好做？

我是實習大夫Dr. Wei，歡迎來到Toolworks醫院接受我們第一年住院醫師的磨練。還記得前年初到院服務的實習大夫在此處的數十件「慘不忍睹」的Case吧？這一次，本醫院大膽接下最繁雜、最奧妙難測的中樞挑戰，選中了向「腦袋瓜」開刀！

這一次，我們不惜耗費億萬資本，購進了電腦斷層掃瞄（CAT）、核磁共振掃瞄（MRI）、頭骨X光及血液顯影機等新裝備，當做輔助診療的依據。但是，光靠這些儀器那實習大夫也未免太好混啦！首先，診斷病人就是一大麻煩，各人有各人的症狀及處理方式，是送交心理醫生做做心理建設？還是從事復健運動？或是二話不說推入開刀房開刀？這都得經過一番深思熟慮及N次失敗的經驗累積之後，才有一次得來不易的成功！

硬腦膜下腔出血，腦瘤及動脈瘤是必須立即動手術的。記得我第一次進開刀房，就被那些閃亮炫眼的儀器、工具給懾住了。精密的呼吸反應儀、顯微鏡、CO_2濃度儀、放射線治療器各種針劑及躺在手術檯上「任由宰割」的病患，甚至EKG的嗶嗶聲都讓我緊張得手心直冒汗。進行手術時，除了必須按一定的程序進行外，還得注意病人的各種致死人的突發狀況。手術成功還好，我的功德簿上又添一筆佳績；但若是失敗，不但要接受外科主任的劈頭痛罵，還得坐在太平間的屍體上，一面「津津有味」的嚼著比薩，一面懺悔！

Toolworks 公司出品的醫學軟體－腦科篇，是個挺具有教育意義的遊戲。整個診療、開刀的場景都完全以EGA／VGA的數位畫面血淋淋、活生生地呈現在你眼前，絕不誇張。再加上特殊語音效果及腦神經外科學的詳細說明，使本遊戲更具有其誘惑力及挑戰性。

想成為軟體世界的怪醫X博士嗎？歡迎你加入我們瘋狂醫生族的行列！最後鄭重提醒你：這只是一個模擬遊戲！千萬別拿活人試刀，否則，後果請自行負責。

開刀場景逼真如身歷其境。

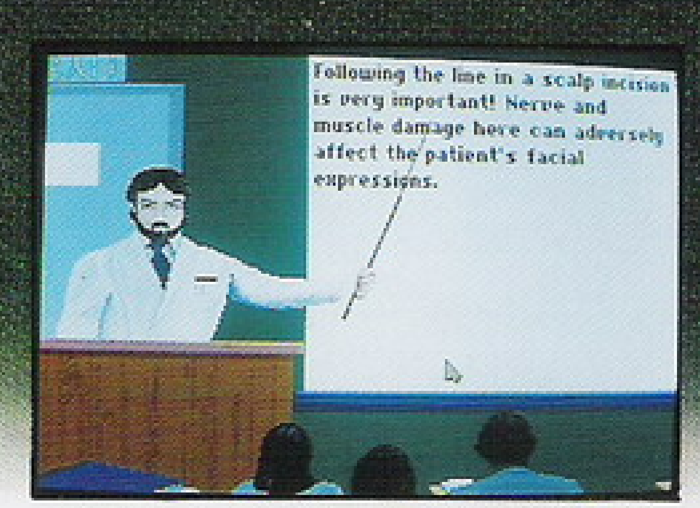
偷個閒，到醫生休息室喝杯咖啡吧！



接待"小姐"提供許多有關院內的訊息。



瞧這明艷動人的女病人！你一定有趕快把她醫好的衝動吧！



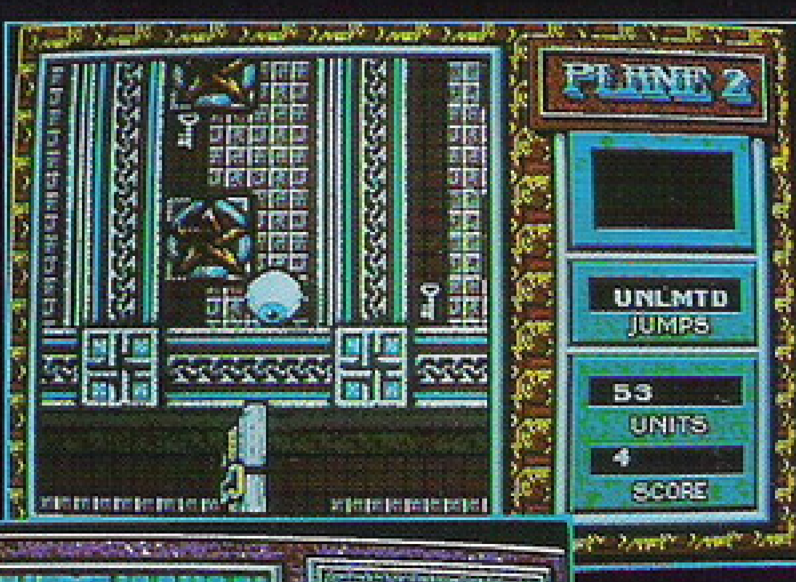
首席外科權威傳授醫學知識，使你獲益頗豐。

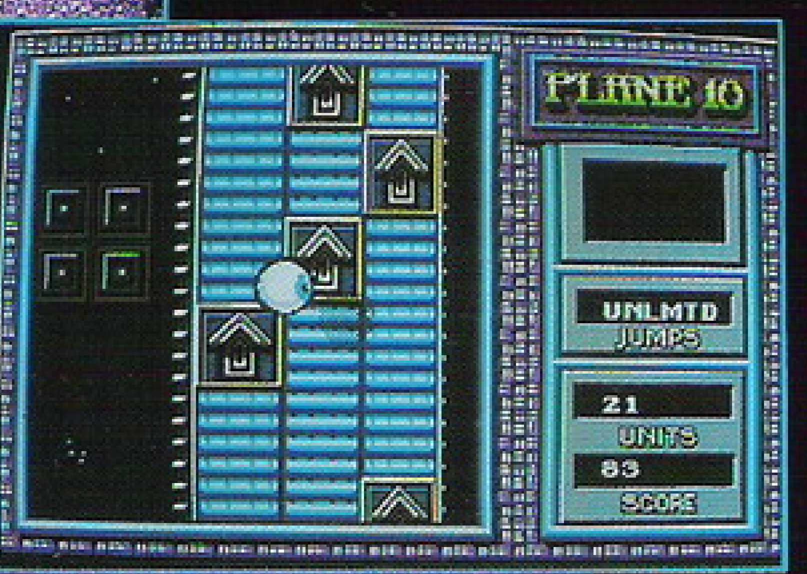
MIND-ROLL

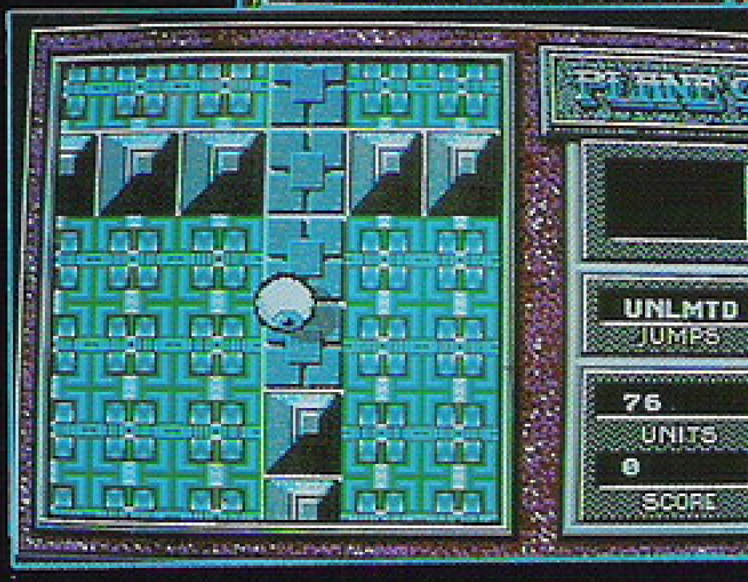
小遊戲大學問



EPYX







魔眼小精靈

——讓你的意念不停的旋轉



別以爲小遊戲就沒什麼內涵，魔眼小精靈將是一個令你大開眼界的遊戲。同樣的一個主角，一樣的操作方式，但是卻可以產生十多種完全不同各具風格的遊戲方式。魔眼小精靈提供給你的不僅是十多種不同的挑戰，更是一種變動性的感覺，每次玩的時候都有不同的過關安排，讓你永遠也玩不膩！喜歡動作加動腦嗎？魔眼小精靈是值得向你推薦的動作益智類遊戲。

另外，除了不同的遊戲宗旨外，在各關中還會出現多種增加遊戲樂趣的各式各樣新奇刺激的關卡及物品，有電力海、航力圈、傳送站、隱型牆、水管迷宮......讓你大開眼界，體驗截然不同的趣味。

機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤／搖桿
類　型：動作
片　數：1片1.2M
售　價：NT$　150元
※只適用1.2M磁碟機



西元2××1年，地球的居民被一種名爲Fuchsia的傳染病所侵害，就連美國總統也受到感染。腐臭的屍體，街頭的鬥爭，到處可見，死亡的陰影籠罩在每個人的心頭。而你－倫斯（RANX），一位正氣凜然的機械人，平常爲了維護街頭的和平，不時對那些混混痛下殺手，因此贏得街頭小霸王的美名。

亞卡沙（Yukasu），一位野心勃勃的義大利企業家，他持有唯一可治癒該病的疫苗－XO_3，並妄想以此疫苗達成他雄霸世界的美夢。爲了控制你，他不但在你的腦中裝置一枚小型炸彈，還囚禁了自己的女兒，也是你心愛的女朋友－露娜（Lubna）。情急的你毅然決定偷出疫苗，把它送往美國，解救蒼生，並找出被囚禁的露娜，解除腦中的炸彈，以脫離亞卡沙的控制。

這件事被亞卡沙知道後，立即派出他那群流氓手下，不惜一切代價截殺你，並奪回疫苗。這群流氓個個心狠手辣全無人性。因此，與他們對戰之時，千萬不可存有半點仁義之心，否則不單你自己命喪黃泉，世界也將成爲人間地獄…

UBI SOFT
Entertainment Software

機　種：IBM PC XT/AT　記憶體：512K　操　作：鍵盤／搖桿　片　數：1片1.2M
顯　示：單色/CGA/EGA　類　型：動作　售　價：NT$ 150元　※只適用1.2M磁碟機

銀河帝國傳

數十世紀來的戰爭活動，早在人民的心中烙下深深的刻印，雖然每一新生代都逐漸忘懷他們父老時代的悲劇，但是新的大小戰役總是呼號他們面對身處亂世的命運！

在未來的宇宙戰爭中，戰場演變促使軍隊僅存陸空部隊。空軍因爲必須在星球大氣層外作戰，因此特別著重機動性和反作用力制消系統，武器則以高速塡發性能源砲和光束長刀爲主，簡化的裝甲限制它們不得進入大氣層；而陸軍機動士兵則多半偏重厚實裝甲和作戰電腦的演算速度，基於身處地面的因素，它們可以配備重型的傳統式遠程火砲，並能以裝甲撞擊敵人，於星球表面各種地形中活躍。

在正規作戰中，全宇宙都恪遵一些相同的自然法則，除了利用陸空戰場的地形要素外，標準射擊術和自毀核融反應爐的核爆攻擊也是不可或缺的動作。當然，只有在英明領導者麾下，部隊才能發揮超水準的戰力表現。

軍力强盛必然有良好後勤支援才能長久，無論是國內治安抑或星際聯盟，還必須提高生產力並防治天災，這些指令都將在遊戲中直接或間接出現。人材素質的提升也相當重要，無論是初出茅廬的官校應屆畢業生，或者身經百戰的沙場老將，留學深造是他們進修個人能力的機會。不過，千萬小心易生二心的將領，一不留神他們轉而投靠你的敵手，要好好地仔細分析各人屬性才不會吃虧。話又說回來，有空不妨試試「挖角」，說不定他們將會成爲初期主要戰力呢！就在人人醉心戰爭的藝術時，有遠見的人絕不會放棄星際股市這條生財捷徑。不管你是爲名、爲利，或者爲了最後的和平，欲一統宇宙霸業，現在就請你來下達第一道指令！

權勢利害的鬥爭，像是人心深處的陰影，從人類文明前的過去，到科學昌明的現代，甚至於不可預知的未來，隨時都準備出現取代宇宙的黑夜……

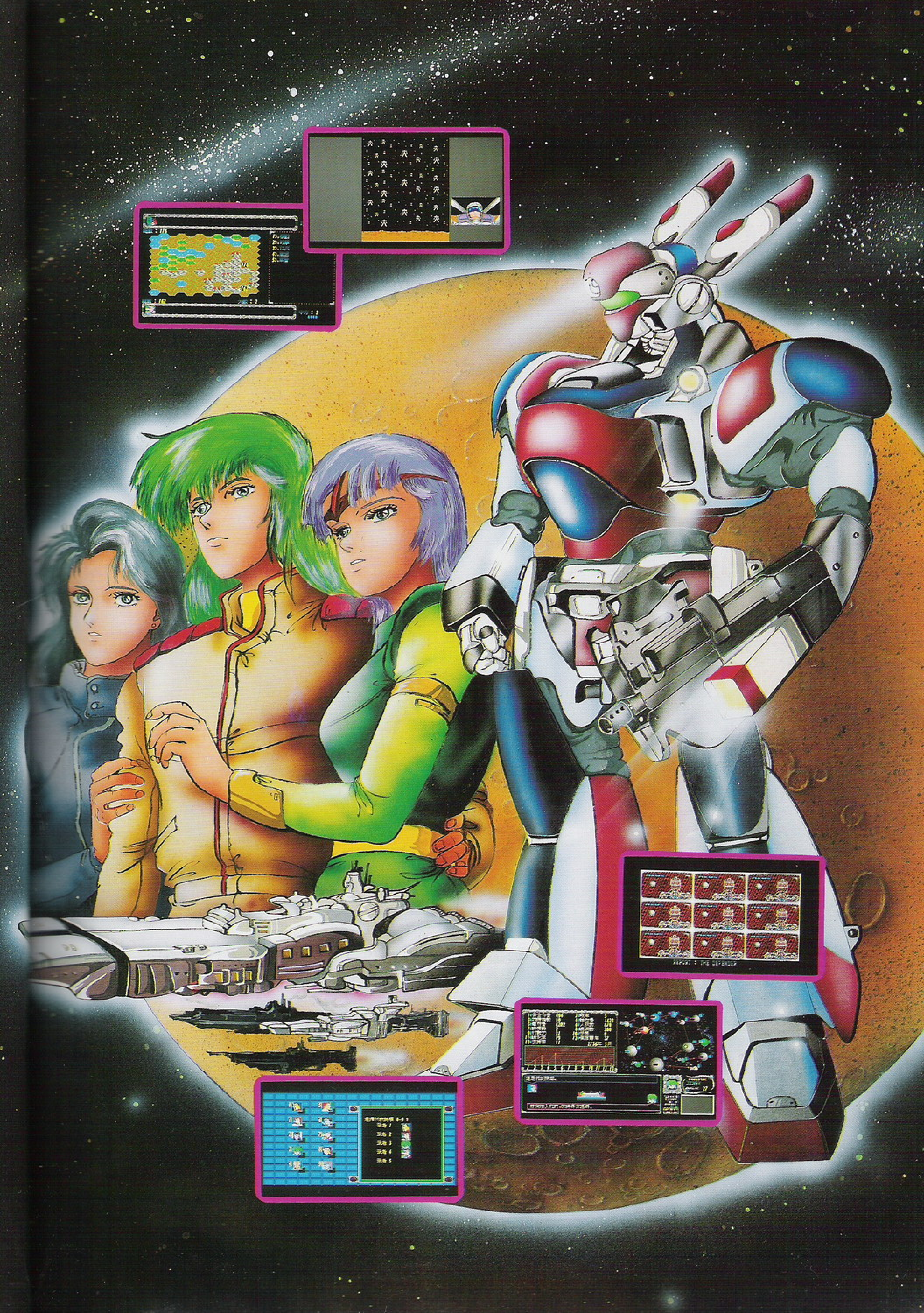


- 陸空戰場地形效應各異，唯有兵法高手能善用之。
- 特殊事件和一般指令均提供豐富動畫。
- 內政、外交、經濟、戰事手段任君施用，戰略迷不可不玩的太空戰略遊戲，高度中文化喲！



軟體世界

機　種：IBM PC XT/AT　記憶體：640K　顯　示：單色/EGA/VGA　操　作：鍵盤　類　型：策略



索斯陰謀顛覆克萊恩　幽靈騎士入侵亂民心



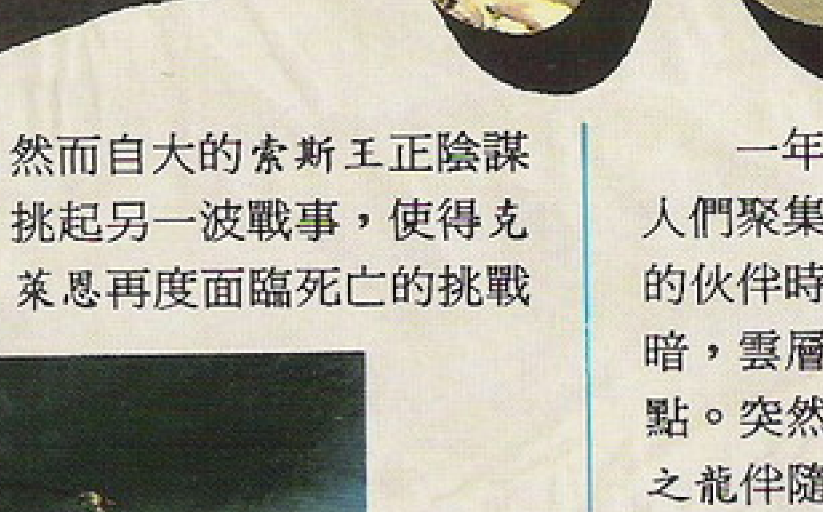
自從麥坦尼被打敗之後，安塞隆大地爲維持了一段和平安詳的日子。然而自大的索斯王正陰謀挑起另一波戰事，使得克萊恩再度面臨死亡的挑戰

一年後的今天，正當人們聚集在一起悼念死去的伙伴時，天空卻逐漸灰暗，雲層中聚集了許多小點。突然一隻巨大的死亡之龍伴隨著大批的幽靈騎士衝向人群，而其中的領導者竟是死去的伙伴卡爾爵士！

這是怎麼回事？爲何喪生的英勇騎士全部復活，並變成邪惡勢力的爪牙？索斯的出現，代表和平的時光已經結束，邪惡勢力經過整編後又四處危害。你一身爲榮耀騎士的冒險者，爲了維持和平和正義必須再度出擊，完成使命。

＊＊＊＊＊＊＊

幽靈騎士同樣是屬於AD&D系列作品，故事方面則延續克萊恩英豪的人物和情節。基本上其操作介面延續以往指令式的操作風格，除了多增加幾個指令外，沒甚麼重大改革，然而其最大的好處就是不



DEATH KNIGHTS OF KRYNN

英雄揮劍把妖除 還我蒼穹一片淨土

幽靈騎士準備挑戰克萊恩群豪。

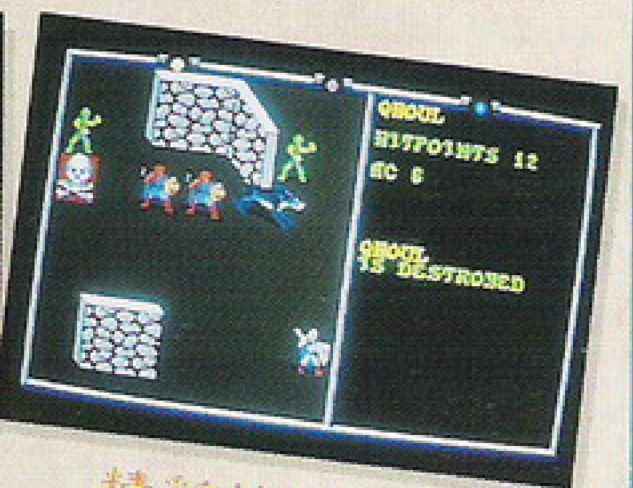
管你是舊雨或新知，都能輕鬆自在的操作。

遊戲中你可切換平面和3D立體視窗進行冒險，其自動繪地圖功能必能解救了不少患有廣大空間迷路症的玩家，省去許多繪製地圖的麻煩。

此外由於隊員經過上場戰役的磨鍊後，經驗和等級都較以往高，因此不論是法術或武器也都更爲精良，威力更是大大的提升，然而相對的敵人也越難纏。如果你對在克萊恩英豪中表現優異的英雄念念不忘，也可將人物傳送過來繼續冒險。

本遊戲不管在畫面或音效上均有明顯的改善，以往雖然支援魔奇音效卡卻只有在片頭畫面聽到短短的配樂，這代在遊戲進行中碰到特殊場景也會有配樂出現，充份配合情節，頗爲動聽。

自大的索斯王有很大的野心喔！



精彩的戰鬥畫面。

克萊恩到處充滿邪惡的怪物。

機　種	IBM PC XT/AT
記憶體	512K
顯　示	單色/CGA/EGA
操　作	鍵盤/搖桿/滑鼠
類　型	角色扮演
片　數	2片
售　價	NT$ 180元

☆支援魔奇音效卡

F-29 復仇者

這是一個精美的模擬飛行遊戲，各位空中英雄千萬留神了！

波斯灣戰役各式新型武器紛紛出籠，隱形戰機小試牛刀凱旋奏功，這裡有眾多任務等待你駕駛更先進的隱形戰機逐一解決，免費供應所有彈藥，只要你活著完成任務！

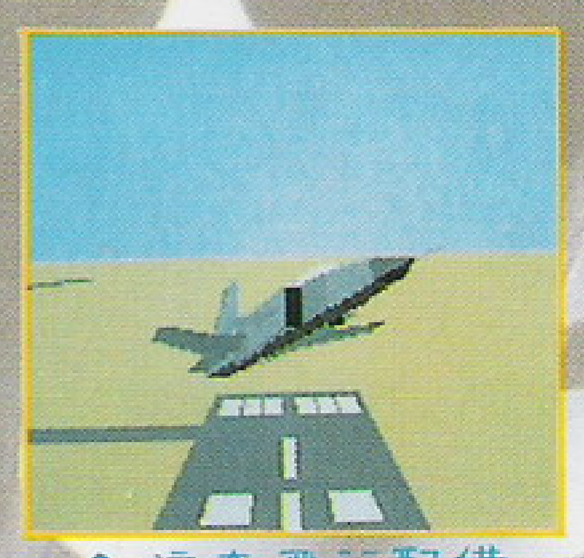
從美國訓練基地到歐洲戰場煉獄，每一次出擊都是對你技術的考驗，每一回升空都將面對生命的挑戰。

雖然如此新穎的尖端科技也被你玩弄於股掌，俗話說「上得山多終遇虎」，更何況敵人也非省油的燈，還要避免傷及無辜平民，支援戰鬥也不能誤傷友軍，只有一等一的飛行武士才會應允　這種找碴般的要求。


⬆ 嘿！這就是你

擔心佔用你太多時間嗎？老練的飛行員均可在三至五分鐘時間裡達成主要目標，時間不甚寬裕的業餘高手隨時隨地都能迅速向未可限量的豐功偉績邁進！

尤其難得支援了Modem遠地連線功能，兩地相隔的模擬飛行狂熱分子一不必再等！它就是你珍藏的良品！


⬆ 這套飛行配備夠帥吧！

特色

☆支援MT－32、魔奇音效卡，樂音渾厚動人。

☆大小任務多達一百場，保証飛得過癮！

☆美軍基地、太平洋、中東、歐洲四大戰區待命，戰場景色充滿

⬇ F-29 前掠翼戰機

⬆ F-22ATF

美國軍事利器



隱形戰鬥機

異國風情！

☆從菜鳥到上校五種等級任選，菜鳥級的福音就是：彈藥無限！讓你享受駕駛無敵戰機的快感！

☆提供F－29和F－22兩種隱形戰鬥機，除了制式機炮外，尚有十種武裝任選。小心！選對了武器固能讓你事半功倍，萬一不幸帶錯武器，想要成功返航可就難囉！

☆支援 Modem 通訊功能，玩家可自行連線火拼一場。

☆附設決死空戰項目，敵機蜂擁而至，你能應付幾波攻擊？！

最高機密??

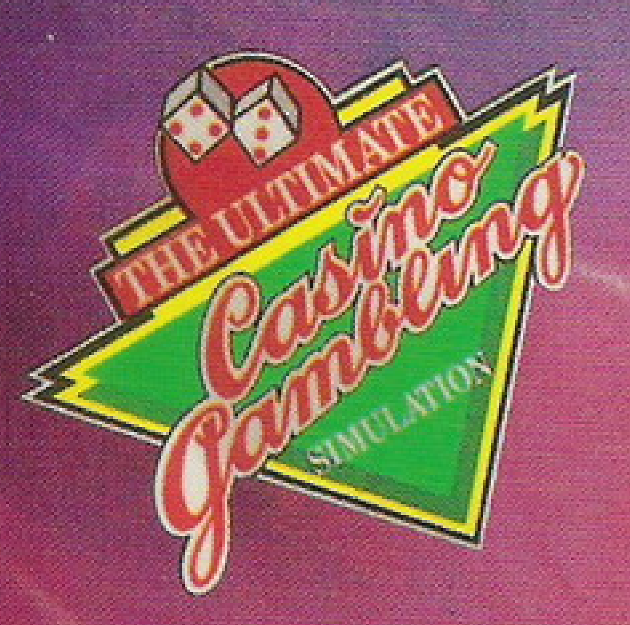
Anytime Baby......

瞄準鐵橋！

強力推薦

這可是身價數百萬美元的『寶貝』好好做"它"的守護神吧！

機　種	IBM PC XT/AT
記憶體	640K
顯　示	EGA/VGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型	模擬
片　數	2片
售　價	NT$ 180元





TRUMP CASTLE II®

CASINO • RESORT • BY THE BAY

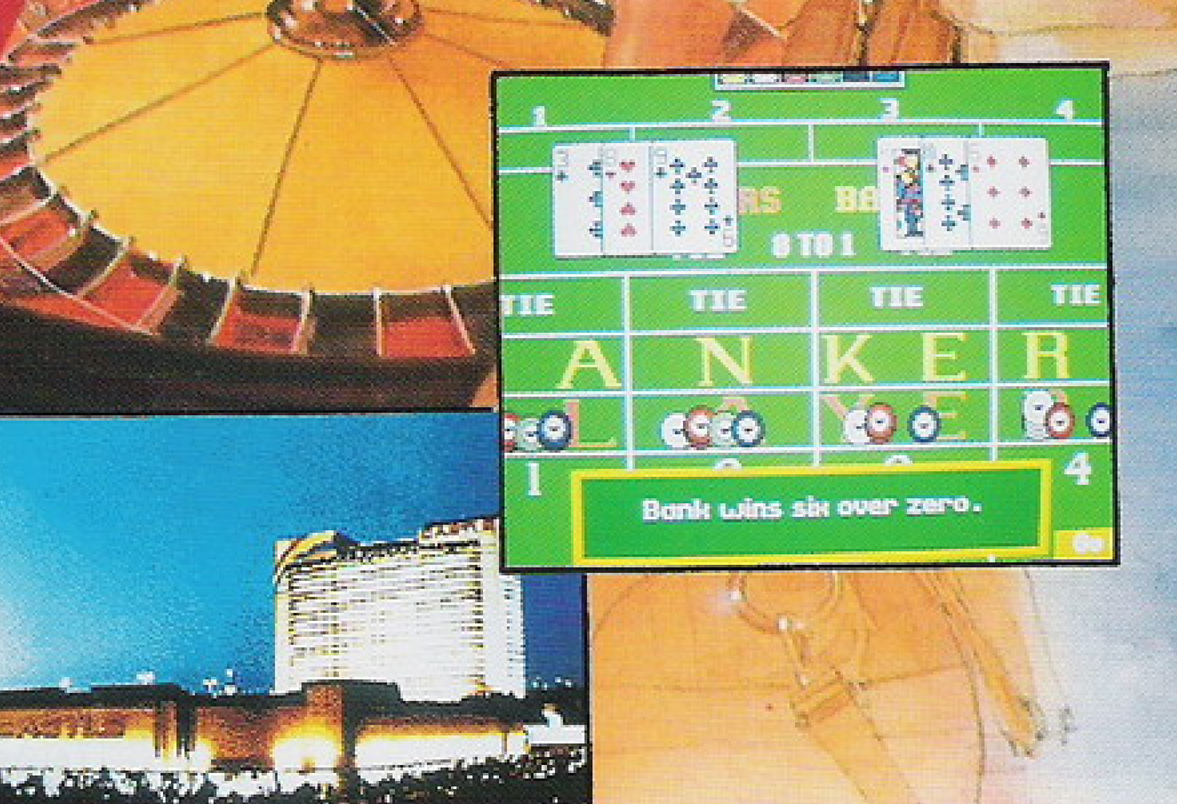
你有賭博的天賦嗎？看了那麼多的賭神、賭后電影後，是否想試試看自己可有足夠的魄力當機立斷，緊抓贏錢的良機，或在時運不濟時立刻抽手以減少損失呢？

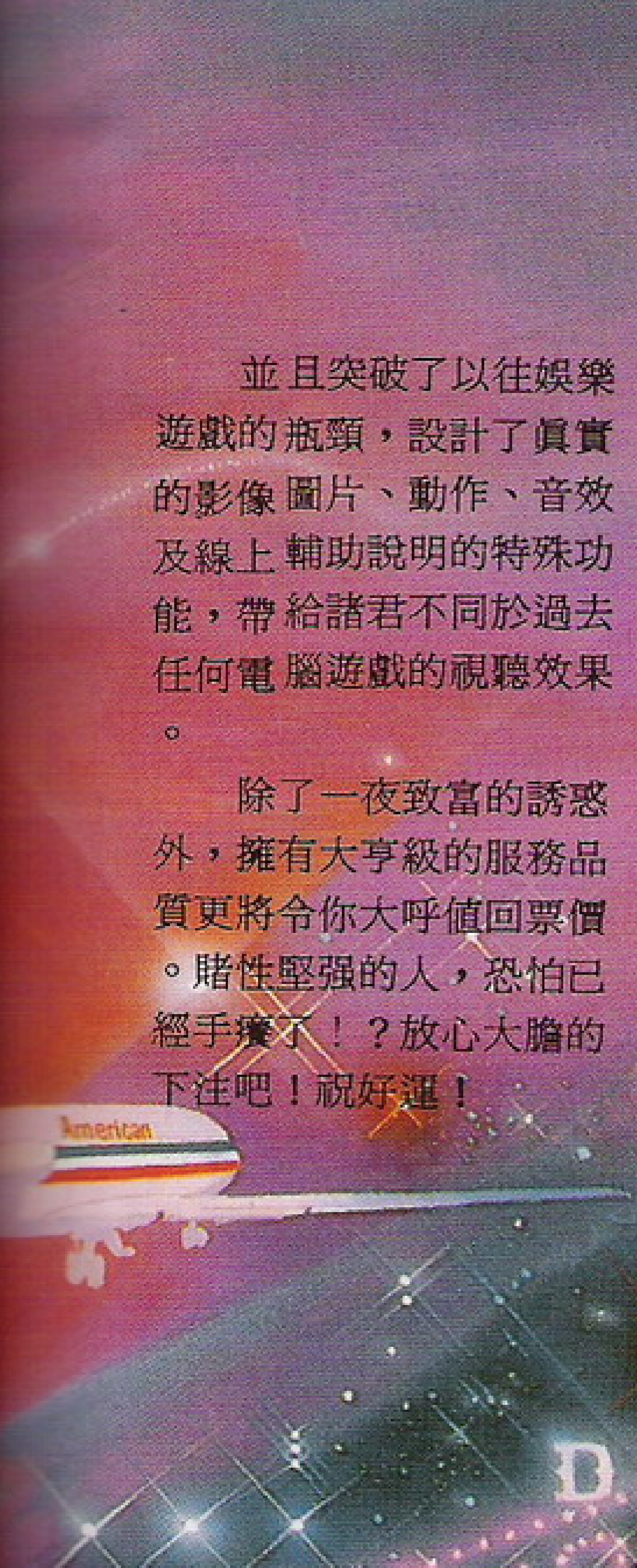
不過大部分的人一定沒有那麼多資本，去做那種極度瘋狂的事吧！現在**賭城大觀**將帶你進入聞名世界的川普娛樂世界，讓你體會那種大亨級的享受，滿足你一夜致富的夢想，但也有可能·······。

本遊戲提供了六種最爲熱門的賭法：百家樂、２１點、擲骰子、輪盤、吃角子老虎、梭哈。每種賭法都流行於世界各個大小賭場，且都適合單人或多人聚賭，這下子諸位賭棍們不再怕找不到伴了！

賭城大觀最大的一項特色是，螢幕上看得到的每一處地方，都提供眞實圖片讓你確實感受到川普賭場那種富麗堂皇的裝璜以及聲色犬馬的誘惑。

機　種	IBM PC XT/AT
記憶體	640K
顯　示	單色/CGA/EGA/VGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型	博弈
片　數	5片
售　價	NT$ 300元





並且突破了以往娛樂遊戲的瓶頸，設計了眞實的影像圖片、動作、音效及線上輔助說明的特殊功能，帶給諸君不同於過去任何電腦遊戲的視聽效果。

除了一夜致富的誘惑外，擁有大亨級的服務品質更將令你大呼值回票價。賭性堅強的人，恐怕已經手癢了！？放心大膽的下注吧！祝好運！

賭城大觀

只要您賭性堅強
加點運氣　　加點手氣
賭城大觀
包君滿意

CASINO
Palace
SALON
CASTLE

Capstone
THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE



昨日世界的Zolton會幫助你

死亡列車3人帶你到四個神秘世界

怪異的夢幻世界

爪型太空梭是未來世界的强力武器

三國演義

GAME 在燒

／科長老



江山代有才人出，三國群雄推瑜亮，
漢家分離終歸晉，今人但憑古戰場。

三國演義發行迄今已有一段時間，並且在玩家之間引起廣泛的迴響，雖然有掌聲也有噓聲，但是它所造成的風潮卻是不容置疑的。

令人印象深刻的片頭部份當真不看可惜，魔奇音效卡的片頭曲和著潮汐聲將向晚漁帆襯托出歷史的淒壯之美。雖然它是以 EGA 模式來表現，在氣勢上早已超越普通 VGA 遊戲，足證好的設計形象要比「美的過火」重要多了，畢竟玩家的感受才是設計者的首要考慮重點。



依歷史分佈的六戰略時期使玩家得以依據本身能力選擇出發點，自認能征善戰者選擇後半時期便能立擁千萬大軍征戰四方，擅長治國者也能在前半時期乘機坐大，甚或在他國強盛前予以擊破，把玩家自身力量融入這整個亂世舞臺中，似乎過去的未來也逐漸變得活潑起來！

放眼綜觀全片各景，似乎治國部份略遜於其他部份的丰采，然而最重要的國力卻非由此苦心經營起來不可，百萬雄兵莫不皆由一兵一卒匯集而成，帶兵練兵更是烏合之眾能蛻化精銳的關鍵，財庫匱乏之輩若能善加採買辦貨利益運輸則財源自至，何況無金雖有妙計難行，無米縱有千軍也難用斷炊之兵；一國之君、一郡之主豈可不慎？！

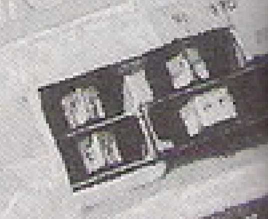
大小兩戰場該算是精彩的重頭戲之一，各州地理誌有異，攻守採用的戰術也宜因地制用，若僅靠強勢軍力硬攻，大幅損兵折將自是在所難免，更有甚至兵敗異域，豈不盡毀萬年基業於一旦？！反觀古人多次戰役，兵家要地不可不爭，誠所謂「愛民之君速勝，庸將誅盡天下人」，多保一分實力，少耗一分荼民之苦，正是「仁者無敵」！

亂世之中強勢當道，智者乃鬥巧不鬥力。在三國演義中，用計分兩種場合：外交縱橫使他國互殘，細說因由勸敵將來降，與平日施政時節同行；觀觀天時引水火同攻，細察地理設埋伏困敵，在主戰場大敗無謀匹夫。就算你的手下沒有蓋世武將，避敵之鋒芒而攻其短，一樣能連戰皆捷。當然若有智士勇將共襄佐助，欲成天下霸業就簡單得多了。

再者根據吾人經驗指出，欲成就非常事，宜使就非常人。治國諸事不可一概而論，有時須能安民，有時要靠智謀，有時須待時機，有時難免失策。強將弱兵不啻自縛手腳，國需已足就該好好培育部屬能力。要是交戰三回合，全軍便只剩主帥一人，其景好不淒慘，共同協力才有踏實的康莊坦途。

這次也提供了選曲欣賞的功能，不過只有五首，而且沒有裝置魔奇音效卡的朋友也將在靜默中渡過有半時期的三國演義。新增的語音功能也頗富趣味，只是性急的人可能在幾回合後便關閉此項功能，主機執行速度較慢的玩家不妨注意一下。看三國，說三國，道三國，舉世盛傳的三國演義不論身處何方依然不減其魅力，不相信就打開你的電腦一戰，並好好 K 一下手冊吧！

我看國王密使V.宇宙傳奇IV SIERRA 立體冒險遊戲



91'年全新風貌

/Charles A.

你可知道九一年的電腦遊戲有那些重大的突破嗎？如果你是SIERRA的冒險遊戲迷，並且已經玩過國王密使Ⅴ—失城記或是宇宙傳奇Ⅳ—時空穿越者，那麼你應該已經感受到九一年電腦遊戲的巨大改變。以最近出現在市場上新遊戲而言，今年的電腦休閒軟體市場的流行趨勢基本上可以略分為以下幾點：

(1) 在色彩上，以 VGA 為主的細緻顯示效果已為各大休閒軟體公司所大量採用，並已逐漸成為市場上的主流。

(2) 單色及 CGA 的遊戲市場供給量已呈現明顯的萎縮狀態。

(3) 在遊戲資料上也有越來越大的趨勢，動輒使用到五、六片的1.2M 2HD 磁片，360K磁片已經慢慢被取代了。國內甚至已經吹起使用1.2M高密度磁片的風氣，很多原本使用360K磁片的遊戲也都在價位的考量下被改成1.2M磁片的遊戲。

(4) 在音效上，魔奇音效及 MT-32 音效也已成為所有遊戲的主要音效支援配備，電腦語音系統及特殊音效也由原來的PC喇叭，逐漸往魔奇音效卡上移植。

(5) 各個遊戲的操控方法也漸次由複雜的鍵盤操作，簡化為使用滑鼠配合指令圖框的簡易操作方式。

以SIERRA公司近期發行的這兩個極具突破性的立體冒險遊戲國王密使Ⅴ(KING'S QUEST Ⅴ)以及宇宙傳奇Ⅳ(SPACE QUEST Ⅳ)而言。這兩個極具知名度的續集遊戲，一改過去SIERRA公司必需鍵入英文句子來主導人物活動的文字交談系統，而改為以簡單的幾個圖形指令來操控主角人物的所有行動。這種方式對國人而言，可算是一個極佳的突破，玩者不需要再費神思索該使用那一個動詞來作某一個特別的動作，只要選用動作圖形指令即可代表所有有動作的行為。在這種親合度極高的操控介面下，就算玩者英文不怎樣也能輕易地享受整個遊戲的樂趣。

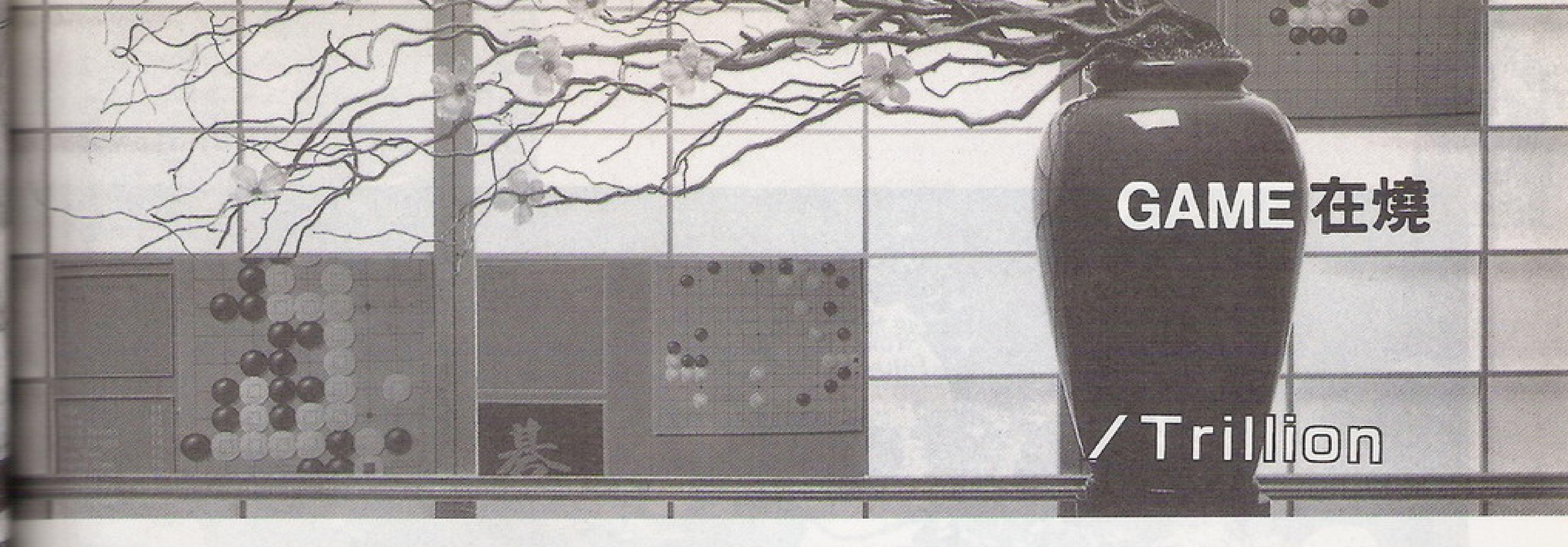
在遊戲的圖形方面，這兩個遊戲也有著截然不同的風貌。由從前EGA 十六色，畫面有點粗糙的遊戲，一變為以 VGA 和 EGA 為主，展現出油畫粉彩效果的細緻遊戲。不過相對於繪圖上的精緻要求，遊戲所用的資料空間暴增極多，因此這兩個遊戲都是五片 1.2M 2HD 磁片以上的高價位版本。而且有一個共通點就是它們都沒有單色或是 CGA 的版本，對於堅守單色顯示，或者是還使用XT級機種，沒有硬碟的玩家而言，這真的是個極大的打擊。

在音效上更是不用提了，SIERRA一貫都支援各種音效設備，而且音效及配樂之美妙都是無人可及的。若是你尚未有過 MT-32 的震憾，建議你不妨購買國王密使Ⅴ，聽聽看 MT-32 所帶給你的立體身歷聲優揚樂音。

講了這麼多，也該談談這兩個遊戲的劇情大概了，其實劇情和這麼多的更新比起來，反而較沒有什麼值得大書特書之處。國王密使Ⅴ是講述年輕的卡拉漢國王為了尋回被巫師劫走的城堡，而與一隻會說話的貓頭鷹學者一齊追尋城堡下落的故事。其中穿插了極多著名童話故事的精髓，是一個適合全家大小一齊把玩的好遊戲，畫面一極棒喔！ 軟體世界出的還附贈有一捲MT-32 的遊戲配樂卡帶，聽聽看，你一定也會和我一樣開始存錢準備買 MT-32 了！

宇宙傳奇Ⅳ的故事則是放在未來的時空旅行所帶來的錯愕及趣事。你會發現玩者的你，竟然必須為不知道是多久以後的自己所留下的風流債而…？！而且也必須莫名其妙地為過去所結下的仇人出生入死。各個幽默小情節的安排有都極為巧妙，物品提示也頗為明顯，又提供了兩個小動作遊戲，而且還能見到眾多美女以及未來的美嬌娘，玩起來真的是稱心如意，爽啊！不過這個遊戲目前只出 VGA 版，雖說也有 EGA 版，但是在市場極為狹小的考慮下，也不得不被放棄了。

至於以上兩個遊戲的攻略，就刊在這一期，至於在哪一頁，就自己找吧！



記得當年在 Apple II上有一個電腦圍棋程式，就叫做GO，曾經讓初學圍棋的我，興奮過一陣子，可惜那個程式喜歡死纏爛打，只要略懂戰鬥技巧，再洞悉它的思考漏洞，即使讓它九子，還是可以把它吃得一乾二淨！跟一個序盤不懂佔大場，戰鬥時不懂補强做活的對手下棋，棋力是不會有進步的，所以這個程式老早就被我打入冷宮。後來的日子裡便一直在尋找一個理想的電腦圍棋，直到最近接觸到這個電腦圍棋 (The Many Faces of GO)，才算讓我發出一聲驚呼！可惜在這一段日子裡，我的棋力早已提升，輕易就可以把它擊敗，享受不到和强敵鬥智的刺激與快感。不過對棋力在15級以下的初學者而言，它卻是一個相當强悍對手，用它來學下圍棋非常之理想！

這個圍棋程式的棋力 (level) 可以因應個人棋力調整，而後逐步調高，不至於讓你一下子就面對一個棋力高你一大截的對手，然後一敗塗地，怎麼也想不出破對方戰法的法子來，從此信心全失。

一個剛知道「氣盡提取」的初學者，自然而然的就想要去叫吃，接著提取對方的子。 在小棋盤、level 低的情形下，這一招頗能奏效，一旦 level 調高之後，就會發現你吃子吃得很高興，最後計算地域，電腦卻比你還要多！怎麼破電腦的戰略？金庸小說天龍八部裡，姑蘇慕容的絕學叫什麼？對啦，「以彼之道，還施彼身」！看電腦用什麼「招式」贏你，就用這一招對付電腦，然後讓電腦傷腦筋如何應付吧。



對初學者而言，即使是 9 路棋盤，還是相當大，短時間內很難正確判斷大場在那裡，這時候本軟體的提示（Hint）功能就是你極好的救命金丹。建議你先用自己的想法下，再悔棋請求提示，照著提示去下，看電腦怎麼應，然後比較兩種下法導致的局面有什麼不一樣，電腦的下法究竟好在那裡。最後記住這樣的局面，下那裡較好。不要擔心電腦的提示不夠好，只要你的棋力在15級以下，依從電腦的提示便不會有錯。根據我實驗的結果，即使在最簡易情況（ 9 路棋盤、電腦持白子、讓三子、 level=1 ）電腦的提示都相當好。

孫子兵法有云：「知己知彼，百戰不殆」，初學者常常搞不懂電腦下那手棋的用意，尤其是序盤階段的著手。這時只要請求解釋，不但得知電腦這手棋的用意，還可以得知電腦考慮過那些著手，你就趁早防範或搶先下手吧。

稍懂圍棋的人都知道定石很重要，但是定石要活用，這是初學者最難理解的。這個圍棋程式懂定石，而且肯跟你照定石下，又有定石指導功能，所以你可以盡情試用各種定石，實地看看究竟它有多大的威力，不同定石用在此一局面又什麼差異；又不照定石走，局面會變好還是變壞…。

不論你這一盤棋是大勝還是慘敗，都建議你儲存起來。如果是慘敗，一時之間搞不清楚爲什麼會輸是很正常的。別只顧著生氣，快再用「打譜」功能把棋局叫進來從頭看起。如果你有疑問或是新的想法，可以隨時啓用弈棋功能，請電腦一同驗證。如果你這一盤棋大多照自己的構想下（很少動用悔棋或是請求提示），而你會大叫：「當初爲什麼會下這一手惡手？」那就表示你的棋力又往前推進了一步！這正是打譜的效用。

電腦圍棋常有的一項缺點是下法固定，只要你堅持固定下法，每次都可以和電腦下出一模一樣的一盤棋，試問這樣子有什麼刺激可言？和「人」下棋比較刺激的原因除了人的下法會變之外，人還難免會失算，這時候就可趁機扳回一些劣勢，或是乘機修理！值得慶幸的是，這個圍棋可以設定成隨機落子，讓你有跟「人」下棋的感覺。

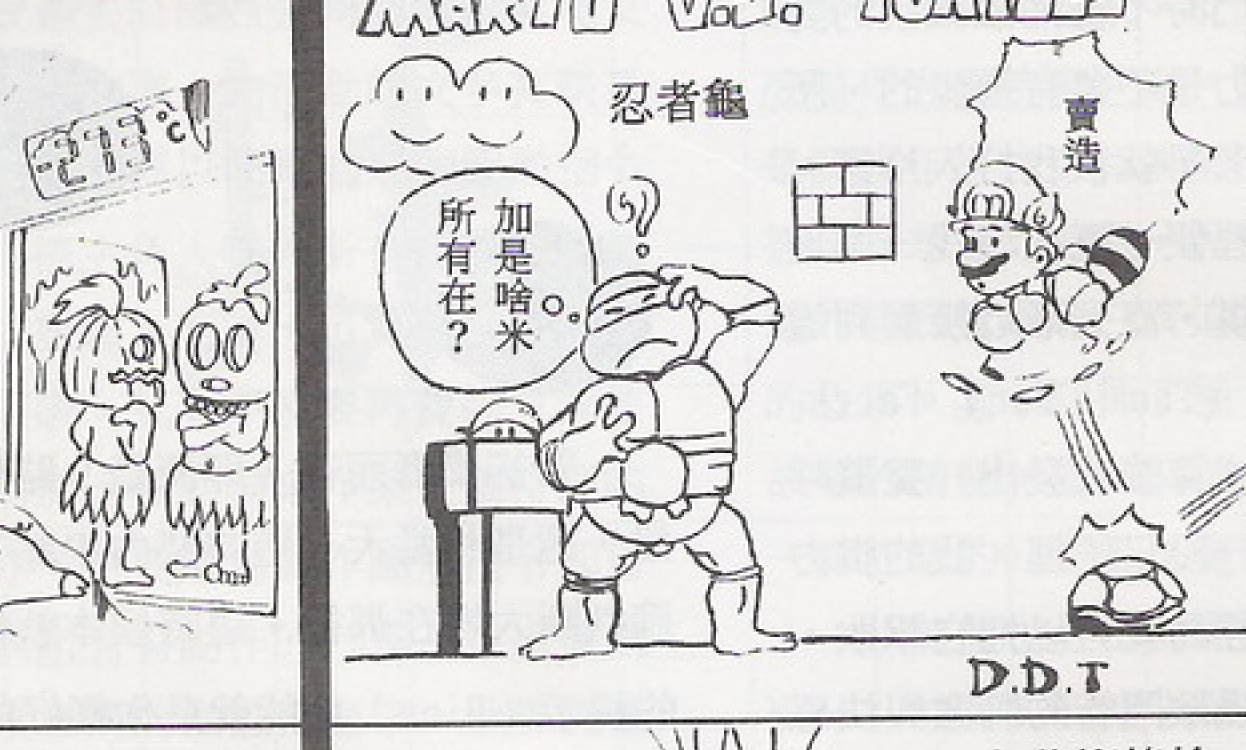
說了這麼多，還是希望各位對圍棋有興趣的玩家能妥善運這套軟體，不只學會下圍棋，更痛快享受鬥智的激刺和樂趣。





不管食人族用多大號多堅固的鎖，主角總能逃出去。這一次食人族終於想出一招妙計：「這小子連電子鎖都能溜走，我看不如關到冷凍庫，既保鮮又安全」



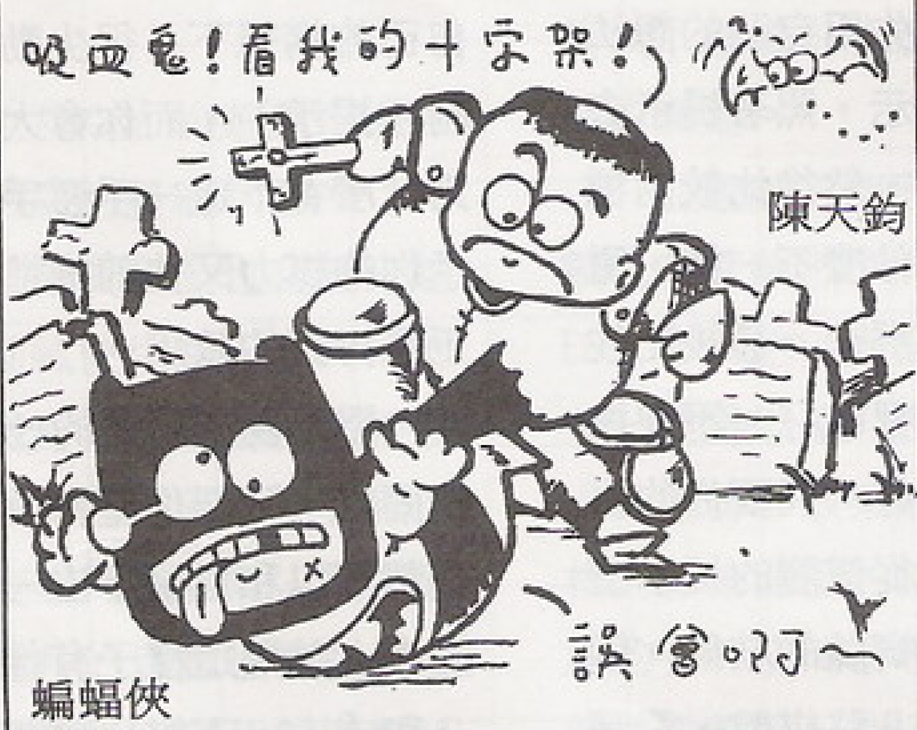


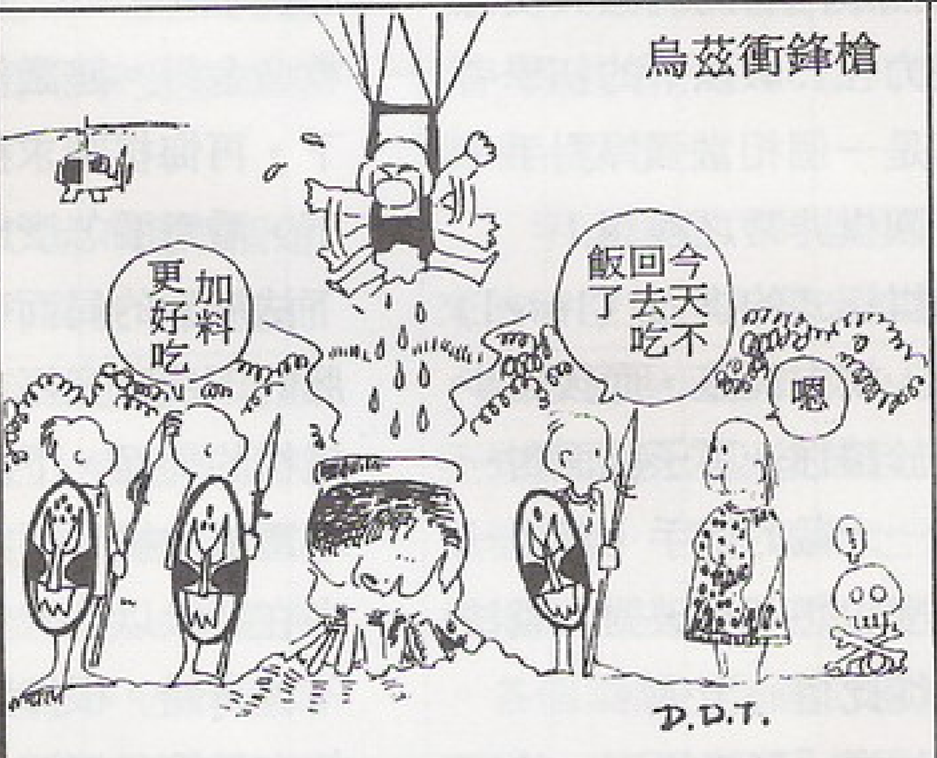


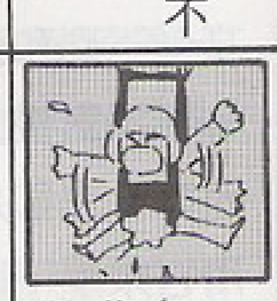
這是那裡？我好像不記得有這一關。



蝙蝠俠電影雖然大大賣座，可是蝙蝠俠本人卻到處吃癟…



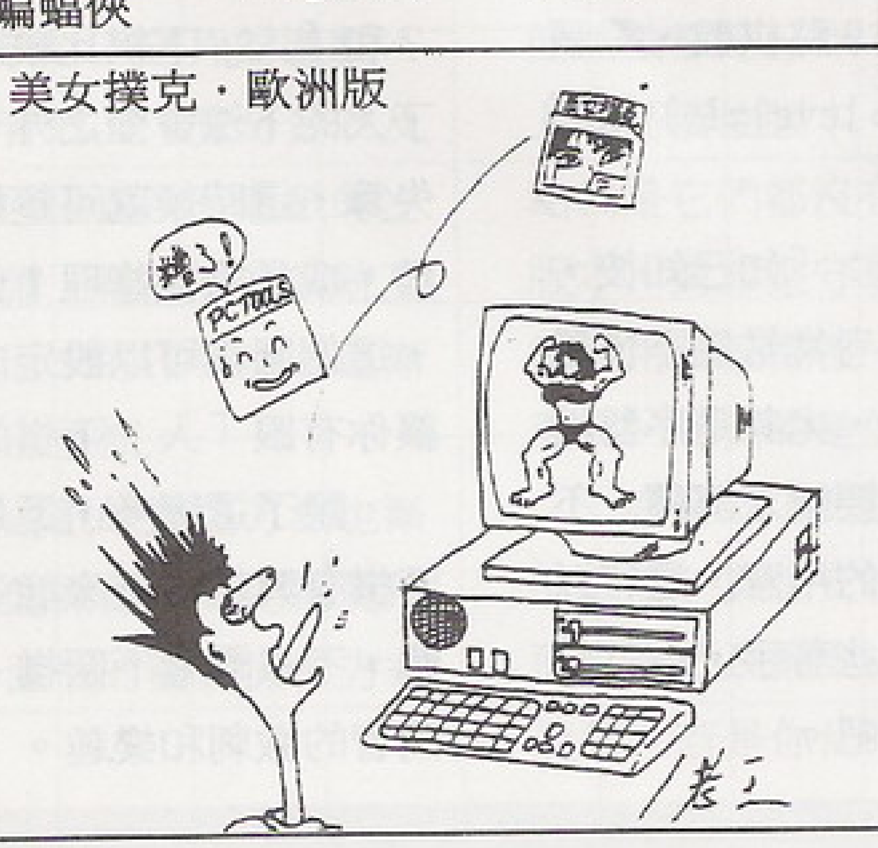


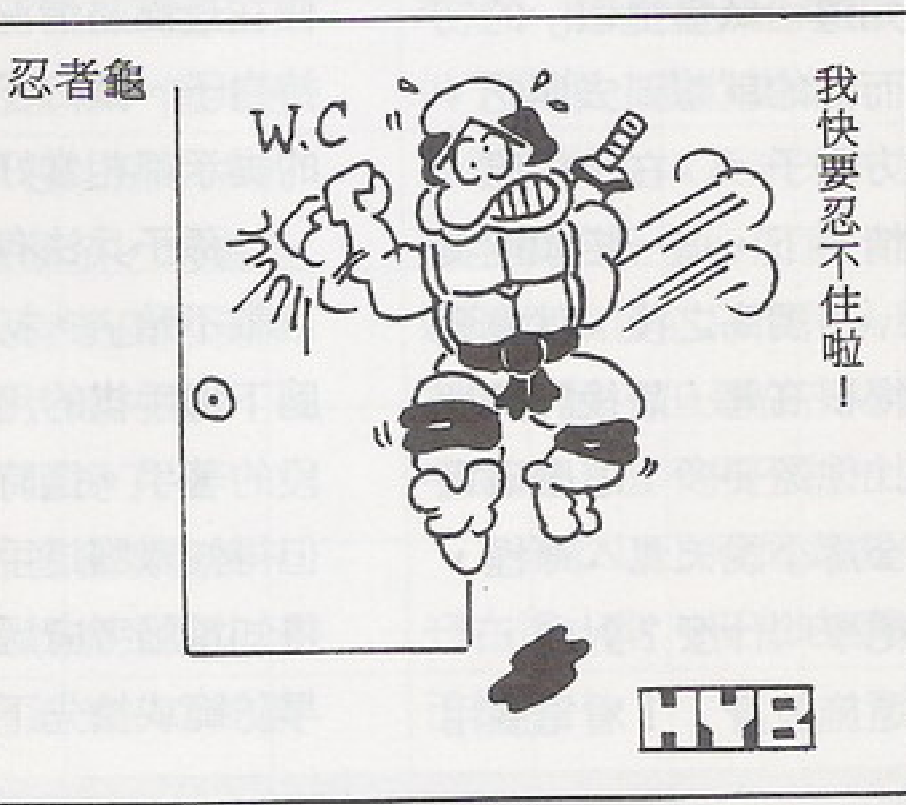


烏茲高手已連續兩個有去無回了；同時間，同地點的降落，我想那鍋湯絕不是煮給我喝的！



如果PC-TOOLS出槌的話…







忍者龜什麼都可以忍，就是有一件事萬萬忍不得…



梅杜莎指環

/李光中

梅杜莎指環，是一個綜合RPG、戰略、尋寶及通商…等多重魅力於一身的遊戲，而深深吸引我。在看了**軟體世界**（23、24期）**百戰天龍**中，各式各樣賺錢的方法後，發現獨獨缺少通商法，忍不住手癢，非要發表一下心得，才會「SONG」。除了通商法外，再加以補充指環搜尋及艦隊的建立。

一、通商法：

通商一般來說是賺錢最慢（比起賭博，攻城掠地…等），相當無聊的部分，遊戲之初筆者也有相當的感受，中期之後，才漸漸發現它的魅力，現將通商心得分列三點，與各位分享：

㈠了解市場狀況：這是最重要的一點，兵家有云：知己知彼，百戰百勝，（不要誤會，我可沒有為華視打廣告。）這又可分為兩方面說明：

1.市場需求：由於地理環境上差異，每個都市對貨物需求種類自然不同，物價自然有所差距，有些物品在各個都市為近似統一售價（不要管它）將差額較大的幾種作下記錄。

2.物價時令：每個都市，都以一年為週期，一年之中物價的變動，會在某一個月到達最高點，之後慢慢降低，約半年，降到最低點，如此週而復始，循環不已，每個都市其最高及最低價月份都不同，如能掌握鄰近5、6個都市的狀況，買低賣高，運用得宜，每次交易完成後，可獲得15%～30%的利潤，怎樣！不錯吧？

㈡資金：俗話說：有錢好辦事，遊戲之初，那小小的一千塊，到台北街頭吃頓晚餐都不夠，更別說經商了，花點時間到賭場（賺到就存起來，輸了重新Load一遊，弄個三、四十倍的資金也就夠了。

㈢購物及貸款：購物時，只要價錢夠低，什麼貨物都可以買，不必局限於商店中的貨品，馬匹及車輛也是利潤不錯的商品，不管買什麼，盡可能把手邊的錢花光（注意自己的貨物裝載，是否超載），現在，一起到銀行逛逛吧！

進入銀行之後，你將會看到銀行對你擁有資金的價值，所作的評估值，也就是你所能貸的最高金額（如果你的貨物在此都市值四十萬，你就大約可以貸款四十萬），不要客氣，把錢都提出來買光。如此你就擁有雙倍的資產了。

注意：剛開始資本較少，只要找兩個週期相對的都市，分成數次搬完一個都市值錢的貨物，再搬回來，等到有足夠的資本，一次搬完一個都市所有貨品時，再擴張貿易範圍，通常完成一次交易，約需半個月以上，完成後立刻把錢存入銀行，銀行的利息是以年利計算，所以利息與所得利潤相比不過九牛一毛。

二、指環搜尋：

指環的獲得，一個是由野外戰鬥中獲得，兩個在陸上的寶藏中可以找到，兩個必需到海外的寶藏中找尋，通常想要得知寶藏座標（一個畫面只有一個正確座標），第一，必須攻佔城市。第二，到神殿去訊問三個概略座標。最後，派遣斥候到此三角區域偵搜到正確的座標後挖掘。

往往花費了三萬元開採費及一架機器，所得不過幾千塊，或是萬把塊，非常不合算。根據筆者的經濟，挖掘寶藏所得到的東西是隨機的，建議您不妨同一處寶藏多試幾次，同樣地戰鬥中獲得的也一樣，可以幫您省下許多時間及金錢。

三、建立艦隊：

遊戲的後期，你必須建立一支海外遠征軍，去找剩餘的兩個指環，艦隊的組成儘量以戰艦（大型）及運兵船（大型）為主，海上貿易時，與大陸上的連絡相當不易（大陸上的港口多在河道內，船隻前進相當困難），沒有必要。

一個港口可建造五艘船（同一時間內之同一批戰艦），你最多可擁有二十五艘船，盡可能分別在不同的港口建造，以免找不到船員，記得剛開始成立艦隊時，除了近百萬元的造船費外，每個月還要付出八、九十萬的薪水，每個水手月薪九百九十九塊，而且它不像軍隊那樣，可以丟入城裡，以避開月初領薪日。

一旦成立了，每個月都必需支付，如果您不怕麻煩，不妨用用賭博時的技巧，可以省下不少錢喔！最後敬告各位出海後不要發生海戰，雖然有時會贏，但是每次都會沈幾艘船，得不償失，能避則避。

使用PC-TOOLS 或是遊戲剋星，將能在最短時間內得到完成此遊戲最重要的金錢，但不妨試試通商的樂趣，蠻不錯的喔！





神州八劍之心得篇

/許振忠&郭文彥&SNAKER

至於叢林神像、登山勾，能使領導能力倍增的黃金令牌，其尋找過程較複雜。你須先至大限國購買涉水術，再回到卻邪國，以涉水術走到（60，66）之地，即可獲得叢林神像。不過由於大限國沒有傳送站，所以你只好回到起點慢慢打拼了。

拿到叢林神像之後，再到轉魂國位於（4，45）的小島上尋找，即可得到登山勾。然後到滅魂國位於（23，47）的高山裡尋找，這件鑲有108顆懾魂寶石的最後一寶：黃金令牌終於再現天日。

1.掩日國：

1.起始點	（40，40）
2.寶　物	魔法竹簡　（50，60）
3.名劍一	掩日劍　（48，5）
4.傳送點	太極十旗　（3，64）
5.傳送密碼	8
6.傭兵來源	(1)步兵城：（37：38） (2)民兵城：（39，38） (3)矮人廟：（38，37） (4)矮人廟：（8，66） (5)狐狸洞窟：（32，73） (6)猴妖小村：（15，52） (7)殭屍古墓：（55，59） (8)殭屍古墓：（56，19）
7.法　術	(1)造橋術：（30，7） (2)火球術：（60，59）
8.備註欄	(1)只能在拿到魔法登山勾之後才能到達統天帝府 (2)本國內一共有七座城 (3)攻城的酬勞：月薪＋20　法術＋1

2.斷水國：

1.起始點	（36，36）
2.寶　物	護身符　（27，74）
3.名劍二	斷水劍　（27，69）
4.傳送點	去：太極十旗　（10，31） 回：太　極　（59，77）
5.傳送密碼	4518
6.傭兵來源	(1)步兵城：（51，11） (2)毒蛇洞窟：（55，75） (3)殭屍古墓：（50，46） (4)獨眼巨人廟：（60，37） (5)無頭妖小村：（18，5）
7.法　術	(1)造橋術：（28，46） (2)火球術：（53，29） (3)煉金術：（3，71） (4)雷火術：（52，13）
8.備註欄	(1)本國共有四城及六個湖，去之傳送站在湖中 (2)必需具有造橋術，才可以到達傳送站或取得斷水劍 (3)攻城的酬勞：月薪＋40　法術＋2



3. 轉魄國：

1.起始點	（16，5）
2.寶　物	(1)幸運玉佩　（24，47） (2)魔法登山勾　（4，45）
3.名劍三	轉魄劍　（29，77）
4.傳送點	去：太極十旗　（41，77） 回：太　極　（31，26）
5.傳送密碼	1707
6.傭兵來源	(1)步兵城：（43，15） (2)妖魅小村：（10，34） (3)獨眼巨人廟：（39，45） (4)無頭妖小村：（65，30） (5)弓箭手之城：（63，55） (6)雙頭鬼古墓：（36，59）
7.法　術	(1)造橋術：（43，2） (2)火球術：（21，11） (3)煉金術：（19，35） (4)雷火術：（61，46） (5)殺鬼術：（20，64） (6)召兵術：（30，73）
8.備註欄	(1)本國共有四城及六小島，島之分佈為東北2，西1，西南1，東南1，西北3，不包括北中南三大島 (2)魔法登山勾在西1之小島上，但必須先擁有叢林神像才能尋到 (3)攻城的酬勞：月薪＋60 法術＋3

4. 驚霓國：

1.起始點	（66，4）
2.寶　物	銀八掛　（60，51）
3.名劍四	驚霓劍　（32，62）
4.傳送點	去：太極十旗　（44，49） 回：太　極　（10，69）
5.傳送密碼	684
6.傭兵來源	(1)弓箭手之城：（8，29） (2)毒蛇洞窟：（62，16） (3)牛頭人廟：（67，45） (4)妖魅小屋：（3，67） (5)遊魂古墓：（23，59） (6)雙頭梟洞窟：（51，77）
7.法　術	(1)跳躍術：（67，70） (2)暗殺術：（38，58） (3)煉金術：（59，41） (4)雷火術：（6，6） (5)殺鬼術：（6，76） (6)召兵術：（26，31）
8.備註欄	(1)本國共有四城及五小島，島之分佈為北南2大島，中間分三小島 (2)攻城的酬勞：月薪＋80 法術＋4

5. 滅魂國：

1.起始點	（23，18）
2.寶　物	(1)越王刀　（28，44） (2)黃金令牌　（23，37）
3.名劍五	滅魂劍　（53，54）
4.傳送點	去：太極十旗　（32，61） 去：太　極　（10，25）
5.傳送密碼	2844
6.傭兵來源	(1)步兵城：（39，8） (2)獨眼巨人廟：（34，25） (3)牛頭人廟：（58，44） (4)毒蛇洞窟：（22，8） (5)雙頭梟洞窟：（27，51） (6)弓箭手之城：（10，61） (7)雙頭鬼古墓：（13，52） (8)遊魂古墓：（13，69）
7.法　術	(1)凝滯術：（37，70） (2)火球術：（10，8） (3)停時術：（54，70） (4)雷火術：（36，34） (5)涉水術：（34，44） (6)召兵術：（30，17）
8.備註欄	(1)本國共有四城 (2)攻城的酬勞：月薪＋100 法術＋5



6.卻邪國：

1.起始點	（40，4）
2.寶　物	叢林神像　（60，67）
3.名劍六	卻邪劍　（35，72）
4.傳送點	去：太極十旗　（59，59） 回：太　極　（9，43）
5.傳送密碼	1343
6.傭兵來源	⑴騎兵城：（27，71） ⑵鳥人之廟：（23，31） ⑶猛虎洞窟：（19，20） ⑷火妖洞窟：（46，45） ⑸弓箭手之城：（63，30） ⑹惡鬼古墓：（43，68）
7.法　術	⑴跳躍術：（8，4） ⑵滅半術：（36，46） ⑶殺鬼術：（22，56） ⑷鳥瞰術：（12，75） ⑸暗殺術：（44，20） ⑹召兵術：（56，76）
8.備註欄	⑴本國共有四城，北方一大島及七小島 ⑵攻城的酬勞：月薪＋120 法術＋6

7.真剛國：

1.起始點	（18，5）
2.名劍七	真剛劍　（18，58）
3.傳送點	去：太極十旗　（40，64） 回：太　極　（58，38）
4.傳送密碼	4334
5.傭兵來源	⑴騎兵城：（61，58） ⑵火妖小屋：（5，67） ⑶鳥人島：（44，23） ⑷猛虎洞窟：（45，57） ⑸惡鬼古墓：（35，56）
6.法　術	⑴複製術：（65，76） ⑵鳥瞰術：（4，9） ⑶停時術：（6，39） ⑷暗殺術：（15，34） ⑸雷火術：（38，29） ⑹殺鬼術：（63，5） ⑺召兵術：（16，70） ⑻跳躍術：（23，52）
7.備註欄	⑴本國共有四城及三小島和一大島 ⑵攻城的酬勞：月薪＋140 法術＋7



8.大限國：

1.起始點	（15，5）
2.名劍八	大限劍　（61，76）
3.傭兵來源	⑴道士小村：（42，14） ⑵飛龍洞窟：（48，54） ⑶騎兵之城：（37，31） ⑷戰將之城：（37，60） ⑸骷髏古墓：（38，66） ⑹石人之廟：（5，67）
4.法　術	⑴跳躍術：（29，15） ⑵地震術：（8，72） ⑶傳送術：（55，77） ⑷滅半術：（22，73） ⑸鳥瞰術：（37，55） ⑹涉水術：（35，38） ⑺凝滯術：（65，21） ⑻複製術：（41，38）
5.備註欄	⑴本國共有十一城，及十七小島 ⑵攻城的酬勞：月薪＋160 法術＋8

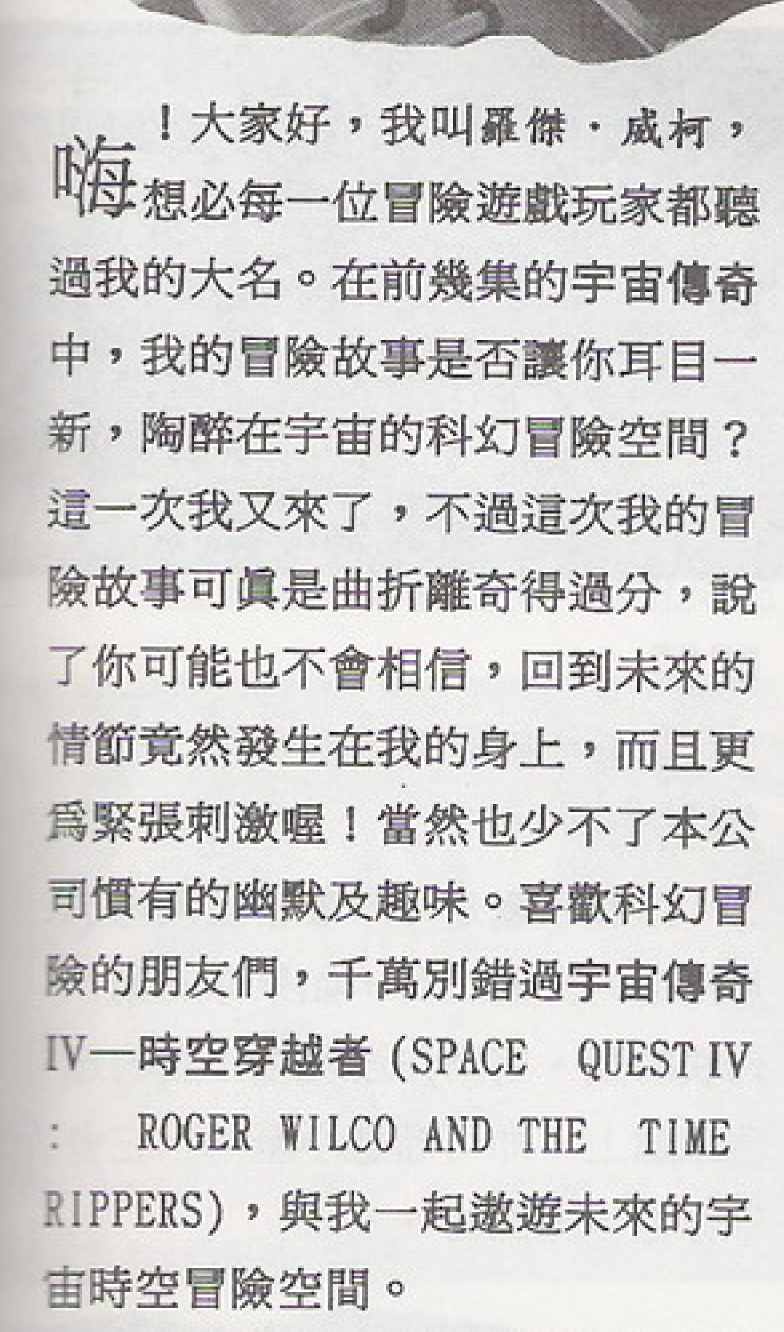






宇宙傳奇IV攻略

⊙Roger Wilco&Charles A.



嗨！大家好，我叫羅傑·威柯，想必每一位冒險遊戲玩家都聽過我的大名。在前幾集的宇宙傳奇中，我的冒險故事是否讓你耳目一新，陶醉在宇宙的科幻冒險空間？這一次我又來了，不過這次我的冒險故事可眞是曲折離奇得過分，說了你可能也不會相信，回到未來的情節竟然發生在我的身上，而且更爲緊張刺激喔！當然也少不了本公司慣有的幽默及趣味。喜歡科幻冒險的朋友們，千萬別錯過宇宙傳奇IV一時空穿越者(SPACE QUEST IV : ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS)，與我一起遨遊未來的宇宙時空冒險空間。

爲了幫助各位玩家順利的完成宇宙傳奇IV一時空穿越者，盡情的享受本公司精心爲諸位準備的多首美妙的未來搖滾，以及各個精緻的科幻場景和別具風情的幽默情節設定，並在考慮不破壞玩者探索樂趣的前提下，特地以問答方式爲諸位玩者公佈我的冒險歷程，以期諸位皆能盡享本遊戲的趣味。



一、氙星的街道上

問題 1:

那隻粉紅色玩具兔實在是太狡猾了，我要怎樣才能抓到它呢？

解答：

你一定要抓到這隻狡猾的玩具兔，因爲在以後的冒險歷程中，須要用到它身上的乾電池。你可以在抵達氙星時的右邊街道畫面發現一條繩子，撿起它然後躲到右上方的兩根大柱子之間。從物品欄中選擇那條繩子，然後把變成繩子狀的游標移到你前面的空地上使用它。接著就耐心的等。當兔子踏進陷阱時，趕快使用動作游標在繩子上就可以抓住它了。

問題 2:

那艘爛飛行車有什麼用途？

解答：

使用動作游標在飛行車上，就會出現駕駛面板，再用動作游標在駕駛盤右方的雜物箱上就可以打開雜物箱。雜物箱中有一台筆記型電腦(Pocket Pal)，用動作游標在它上面就可以將它據爲己有。

問題 3:

坦克中的不穩定炸彈(unstable ordnance)有何用處？

解答：

這輛坦克對你而言並沒有甚麼用處，不過不穩定炸彈倒是可以拿。不過私底下我並不建議你這麼做，要知道它是一個很不穩定的東西…

問題 4:

那個怪傢伙有甚麼特別的？而且遇上它後我要怎麼躲過機器警衛呢？

解答：

那傢伙只會帶給你麻煩，不要管他。不過如果眞的遇上時，千萬不要太接近他，而且要趕快走開。不幸正面遇上，你一定難逃被機器警衛射穿肚子的災難。



問題 5:

要怎麼到達那座巨大的建築物？

解答：

那棟有著閃電的巨大建築物是終結警察(Sequel Police)的總部，也是主電腦的所在地。你無法走到那裡去。不過在接下來的劇情中，會有一艘小艇下來，你可以搭乘這艘小艇到那裡去。

問題 6:

在街道上我還有那些地方可以去的？

解答：

你無法進入街道上的任何一個建築物中，如果你已經做完上述的每一件事，那麼就該是進入地下的時候了。在街道旁有幾個下水道的鐵欄蓋，用動作游標在各個鐵欄蓋上，打得開的就可以進去了。

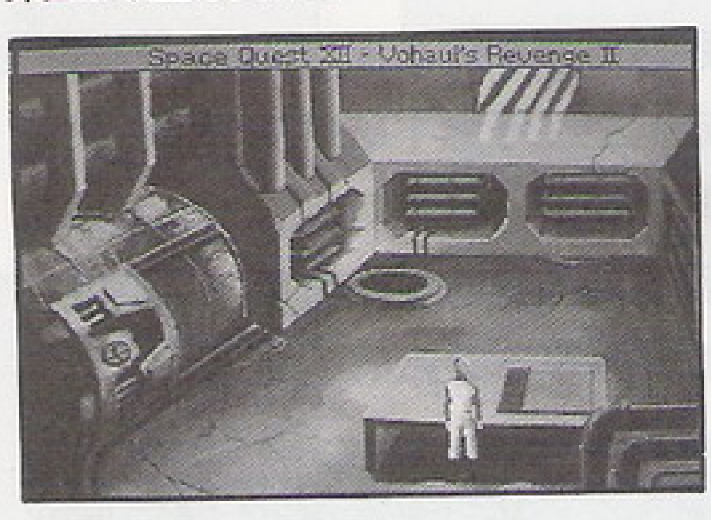
二、氙星的下水道及巨大建築物

問題 7:

在下水道的管理室中我該做些什麼事？

解答：

桌墊下有個按鈕可讓你得到重要的訊息，用動作游標可以掀開桌墊及按按鈕。不過可別忘了順便將桌上的空瓶拿走。



問題 8:

我要怎麼離開下水道管理室？

解答：

在管理室的左手方有個轉輪，只要用動作游標在轉輪上就可以打開一道閘門。然後再用移動游標就可以離開了。

問題 9:

在下水道中我該做些什麼事？

解答：

如果你已經在管理室中拿到了瓶子，就可以用它來裝那綠色的黏液。先在物品欄中選擇使用瓶子，然後就在下水道中到處走動（往上再往左走，或是直接往下走）。當它從柵欄中流出來時，引誘它跟在你後面，等到走道下水道叉路時，趕快閃到旁邊去（但不能離開太遠），黏液經過你身旁時會暫時停留一下，這時趕快用瓶子在黏液上就可以舀一些裝起來了。

問題 10:

我要如何離開下水道？

解答：

在下水道的最左方有一個鐵梯，只要用動作游標在鐵梯上就可以爬出來了。當你從下水道的出口往外探時，會看見一艘小艇降了下來，等到終結警察都已經離開後，用移動游標在街道上就可以爬出來了。



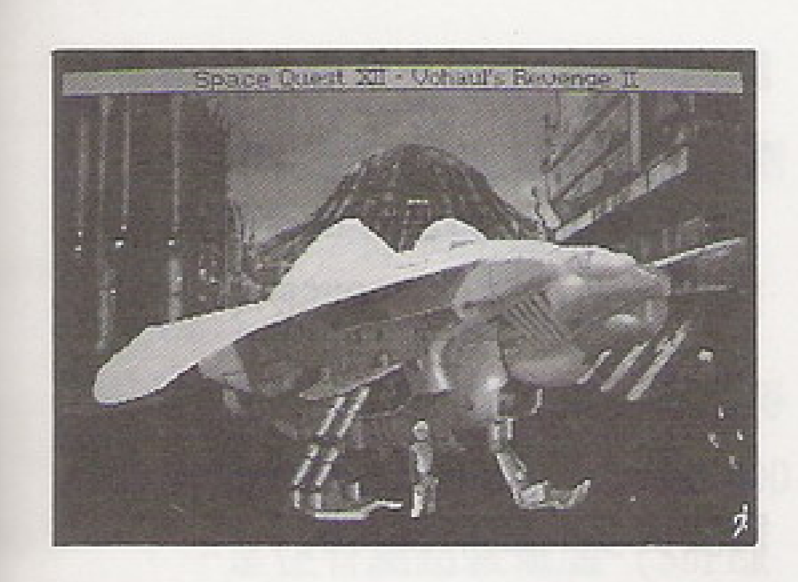
問題 11:

這艘小艇有何用處呢？

解答：

這艘小艇是終結警察出入總部及街道的交通工具，如果你的動作夠快的話，用動作游標在小艇的起落架艙上，即可溜進小艇中，它會帶你進入總部的。





問題 12:

我要怎麼打開總部右邊的門呢？

解答：

剛剛裝到的黏液在此就可以派上用場了，只要將黏液澆上門鎖就可以將它破壞，不過現在還不是做這件事的時候。

問題 13:

我要怎麼躲過終結警察的射殺？

解答：

在這裡你可以偷到一艘時光穿梭機，這艘時光穿梭機是位在左手方的時光機機坪旁。你必須等到有一艘時光穿梭機抵達，而且駕駛員正好出來與停機坪警衛交談時，才可以立刻用動作游標在時光穿梭機上，以進入時光機。

問題 14:

坐上時光穿梭機後，就立刻出現數學公式輸入畫面，我運用所學的數學公式演算了好久，就是算不出正確的英文碼，爲什麼？

解答：

這可不是什麼需要演算的數學公式，而是爲了保護智慧財產權的密碼輸入畫面，這時候你就必須翻開手冊的最後一頁，氙星基本傳送資料密碼表，找到它要你輸入的密碼公式，以手指游標在螢幕的鍵盤上鍵入 X 及 Y 軸的英文大寫字母座標。因爲有兩個公式，因此就有四個英文字母必須要正確的輸入，鍵入完畢後按螢幕上DONE鍵即可。如果輸入錯誤太多次的話就會…。

問題 15:

在時光穿梭機中我該做些什麼事呢？

解答：

首先你必須先將液晶顯示幕上的傳送顯示碼記下來，因爲它是氙星基地的傳送碼，以後你還要再回來的。接下來就隨便鍵入六個傳送碼，鍵完後按上面的 ENT 鍵，如果不成功，再隨便鍵入六個看看，多試幾次總會成功的將你傳送走的。

三、女人國

問題 16:

這地方很像親愛的，我被電視吸走了的世界，我是不是走錯地方了？我該做些什麼事？

解答：

你沒有走錯地方，你該做的事就是用動作游標按左方紅色按鈕打開機門，出來到處走一走。

問題 17:

我要怎麼躲過終結警察的追殺？

解答：

出來後先往左邊走過去，當你看見一隻巨鳥的影子後，立刻往回走到時光穿梭機的畫面。下方不是有階梯嗎？往下走就對了。

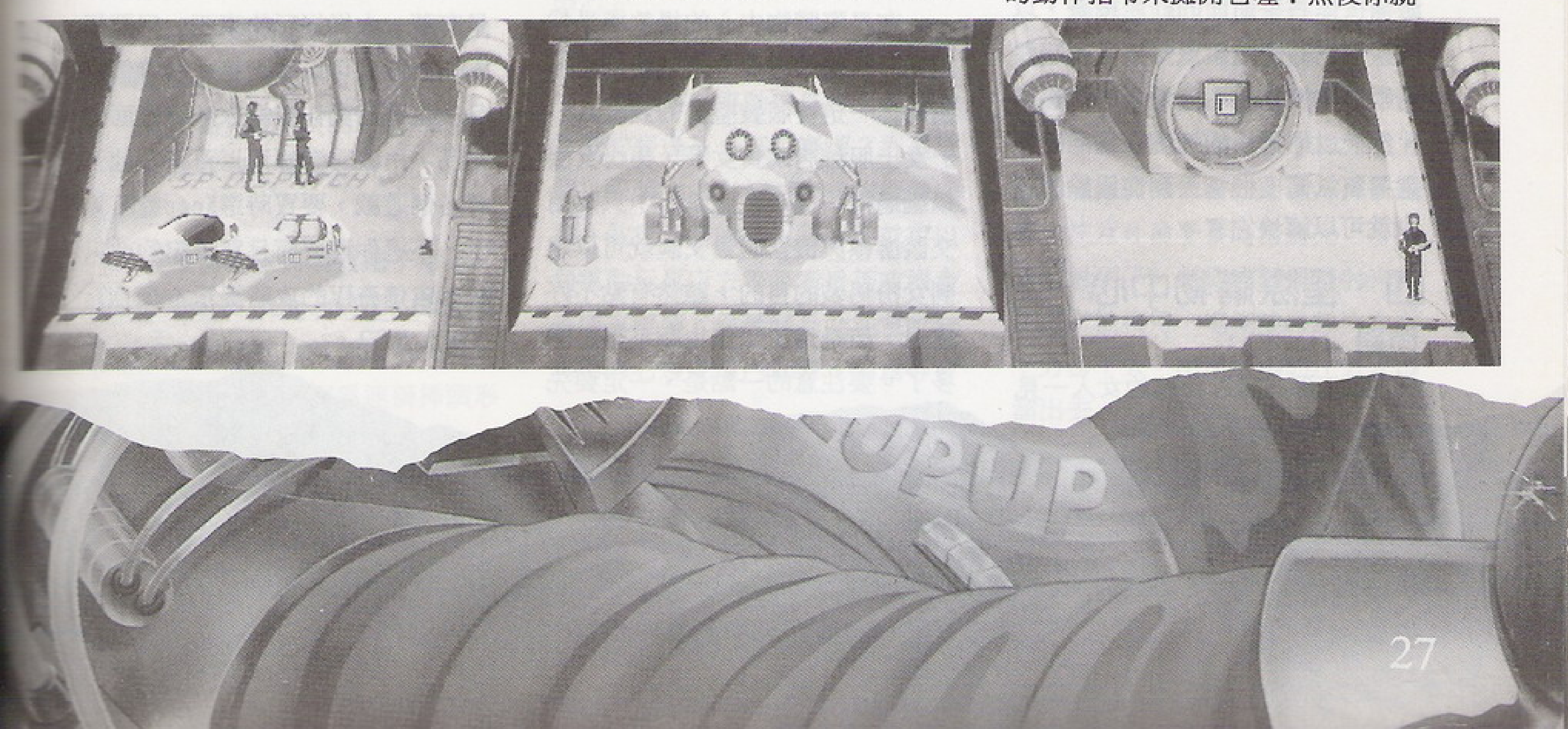


問題 18:

我要怎麼離開鳥巢？

解答：

先不要急，等一會巨鳥會再送來另一位伙伴，搜搜它的身體你會找到一張揉成一團的紙條，裡面有三個傳送碼，不過你要用查看物品的動作指令來攤開它喔！然後你就





可以從鳥巢的右下方缺口跳出去了。

問題 19:

我要怎麼逃出這些女人的包圍？

解答：

逃？難道你不想跟這些豔麗的健美女郎去看看到底會發生那些艷遇嗎？難道你沒玩過幻想空間？萊里如果想逃的話就不會有那麼多的風流趣事發生了。勸你還是乖乖的把移動游標移到潛艇的入口，跟她去吧！雖然這檔子風流債是老兄你在未來的宇宙傳奇中惹下的。



問題 20:

救命啊！我要怎麼解決這條巨大的海蝸蝓，每次我都變成它的小點心。

解答：

當電椅的手部鎖被海蝸蝓的觸鬚解開時，趕快把握時間，用動作游標按你右手前面的紅色按鈕，以電鑽把它的觸鬚擊退。接著就趕快用動作游標拿起右邊地上的氧氣筒，然後以你最快的速度在物品欄中選擇氧氣筒，把它丟到海蝸蝓的口中就可以解決它了。

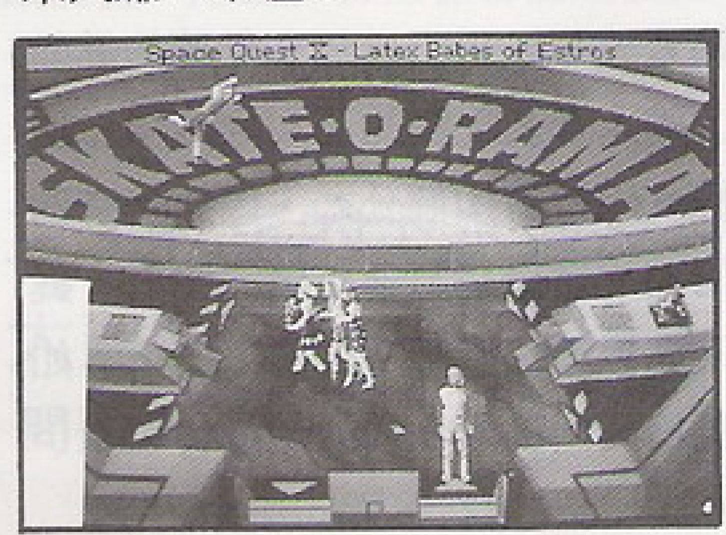
四、星際購物中心

問題 21:

嘿！那些忘恩負義的女人一見到大拍賣就把我一個人甩在門口，孤伶伶的我該怎麼辦呢？

解答：

這幾個女人好像不小心把提款卡掉到地上了，這下子她們可沒辦法大採購了。為了懲罰她們，趕快將提款卡撿起來，占為己有吧！在星際購物中心有一部提款機可用它來大賺一筆喔！



問題 22:

我衣衫不整所以每進到漢堡店都會被踢出來，要怎麼辦呢？

解答：

你身上還有足夠的錢，何不到男士服裝店為自己買一套服裝呢？只要進到BIG AND TALL ALIEN男士服裝店，用交談指令游標來和機器店員談話，就萬事OK了。不過記得在穿好衣服出店門前可得先附錢喔！

問題 23:

我要怎樣使用提款卡呢？

解答：

在星際購物中心的提款機是採用人形掃瞄的方式來辨別使用者。因此你一定要服裝整齊的到SPACY'S 女士服飾店購買女裝，男扮女裝以騙過掃瞄機。在服飾店中只要用交談游標與機器店員交談就可以達到女扮男裝的目的，雖然有點不好意思，但是為了賺錢也顧不得這麼多了。要注意的一點是，一定要先試過將提款卡用在軟體世界專賣店旁的提款機上，失敗後才能換裝喔！換好後就可以女裝的姿態將錢全部領光光(CLEAN HOUSE)。

問題 24:

女人的衣服實在是太貴了，我需要更多的錢來買女裝！

解答：

如果你的服裝整齊的話，就可以到漢堡店與店主交談，只要在對話中選擇Yes! I'm hard up for cash!，他就會雇用你來做漢堡，當然他一定會跟你說做漢堡可不是一件簡單的事，不過只要選擇Let me at it! I love a challenge!就可以開始這個做漢堡的小遊戲了！做漢堡的方法很簡單，只要依序按[ENTER]鍵、[↑]鍵、[ENTER]鍵、[→]鍵… 一直循環重複就可以了；或者用滑鼠依序選擇各項材料放進漢堡盒裡。如果不幸做錯太多被趕出來後，不必急著叫回舊進度，只要再度進去漢堡店要工作就可以繼續賺錢了。一般而言你大約須要26塊錢。

問題 25:

在軟體世界專賣店我該買些什麼東西？

解答：

看看左方的特價箱，這裡面可是有著一大堆好玩的東西，只要用動作游標就可以看到箱中的特價物品，也可用動作游標來翻找裡面的物品，用觀看游標可以再深入地了解各個遊戲，要買時選Keep就可以了，不過你需要而且買得起的就只有宇宙傳奇IV的攻略提示本(HINT BOOK) 而已。



問題 26:

攻略提示本中亂七八糟的，到底那些提示才是我所需要的？

解答：

裡面只有兩條攻略提示你用得到，一是有關「STUPID TIMEPOD」，一是在有關超級電腦(SUPER COMPUTER)的問題的下方。使用時只要在物品欄中以動作游標選擇攻略提示本，再用筆型游標在各個隱藏提示前的黑點上按一下就可以出現提示字，翻頁時也是用筆在next或prev上按一下即可。

問題 27:

在電動遊樂場中有那些事可做？

解答：

除非你已經做完在星際購物中心的所有事情，媽媽說最好不要在電動遊樂場逗留。在這裡你唯一可以玩的遊戲是在畫面左下方的太空飛雞(MR. ASTRO CHICKEN)。你可以用物品欄中的硬幣，來玩這個遊戲，一次只花你一塊錢，因此可以盡情玩到它壞掉爲止。在你做完所有的事之後，必須再度回到這裡。在到處看看，然後待在店裡的最右方內側的電玩前（正確位置要各位玩試試）一會兒，終結警察就會在左方出現，這時候就要趕快溜了！

問題 28:

在電器用品店(RADIO SHOCK)中，我該買些什麼東西？

解答：

在這裡你只需購買電子用品(Electronic Gadgets)部的筆記型電腦的終端機連接線插頭(Pocket Pal Connector)。因爲連接插頭形式有很多種，因此在你購買之前一定要先到氙星的電腦室中觀察終端機連接插頭的型式，才能決定要購買哪一種。



問題 29:

在離開星際購物中心之前，我該完成那些事？

解答：

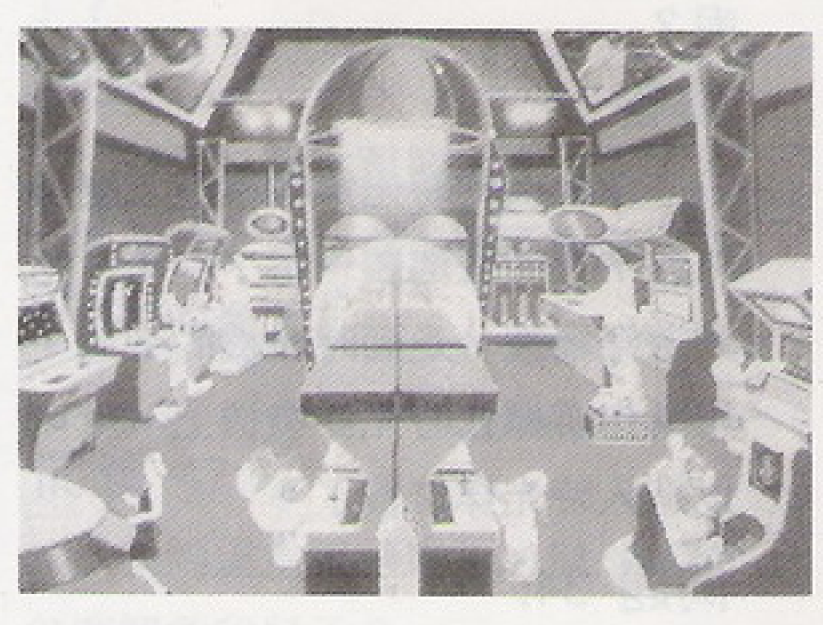
在離開這裡之前你應該已經買了一套新的宇宙遊俠服裝，而且也應該在漢堡店工作過，並且至少賺到了26塊錢，在軟體世界專賣店的特價箱買了一本宇宙傳奇IV的攻略提示本，到女裝店男扮女裝，並且用提款卡把錢領光，還要記得到星際購物中心的門口，撿起漢堡店老板所丟出來的雪茄煙蒂。

問題 30:

我已經逛遍星際購物中心了，而且也完成了所有你說的該做的事，但是我仍然沒辦法離開星際購物中心。

解答：

還記得在電動玩具店太空飛雞遊戲的旁邊有一座平臺嗎？那是這個星際購物中心的時空穿梭機傳送點。做完所有的事以後，你就可以到電動玩具店去等等看是否有機會搭便車離開。你最好是站在電動玩具店的右邊走道內側等，因爲等會兒終結警察來到後你就必須要趕快逃命了！



問題 31:

我在電動遊樂場中等了好久，可是爲什終結警察一直沒有出現？

解答：

你是不是仍穿著女裝？你不換回男裝的話，終結警察的探測器是無法偵測到你的。換回你原來的服裝的方法有兩種，比較簡單的是回到女裝店直接走進更衣室就可以換裝完畢。另外一種比較好玩的是，再和機器店員交談一次，再買並更換一次女裝，換好後不要付錢就嘗試直接溜出去，結果你就被丟了出來，不過這會兒你身上的女裝已經被剝回去而換回男裝了。以男裝的姿態再回電動遊樂場等等看。

問題 32:

我要怎麼擺脫終結警察？

解答：

擺脫他們的方法有很多，但是最好的方式是走到無重力滑板場的右邊入口，然後拼命的往左上方游過去，當靠近左上方後，立刻往上游到無重力滑板場的圓頂，再往左游，注意終結警察的雷射光，可不要被射到了，當他們因爲雷射光的反彈力被搞得一場糊塗時趕快向左下方游下去，由滑板場的左方入口溜出去。



問題 33:

我已經擺脫了終結警察，再來呢？

解答：

你上次的時光穿梭機是怎麼得來的？再如法泡製一番？對了！回到遊樂場後，走到時光機的旁邊，用動作游標在時光穿梭機上，就可以進入時光穿梭機了。

問題 34:

上了時光穿梭機後，我要輸入那一套傳送碼才能離開星際購物中心？

解答：

上了時光穿梭機以後的第一件事是把液晶顯示幕上現有的傳送碼抄下來，因為你還須要回到星際購物中心，買筆記型電腦的終端機連接線。這次你可不是隨便輸入六個傳送碼就可以過關的，這六個傳送碼可以從宇宙傳奇IV的攻略提示本中找到三個傳送碼，另外三個就是在那張從終結警察身上搜來的紙條上了。

五、ULENCE FLATS

問題 35:

我剛剛抵達宇宙傳奇 I，接下來我可做些什麼事？

解答：

這個地方是不是讓你有著似曾相識的感覺，不過在這次你只需要到一家酒吧中，而且只要拿到一盒火柴就可以了。

問題 36:

那些「單色」的傢伙把我丟出酒吧，我要怎麼報復他們呢？

解答：

你沒辦法對他們怎樣，畢竟他們比你壯多了！不過倒是可以破壞他們的東西來出出氣。用動作游標在他們停在酒吧外的摩托車上，把它們推倒，當他們出來尋找你的時候，趕快趁機跑回酒吧，拿取放在吧台上的火柴盒，到手後立刻回到時光穿梭機上。注意！不要被他們追上，否則後果會很慘的。不過只要你在他們快追上你時趕快再按 ENTER 鍵或滑鼠左鍵，就可做出特技翻滾的動作避免被撞倒的命運。

問題 37:

我要怎麼離開這一個鬼星球？

解答：

回到時光穿梭機上，然後鍵入到氙星的傳送碼，這組傳送碼是你在氙星第一次偷時光穿梭機時，顯示在液晶顯示幕上的那組。但願你已經把它抄起來了，不然…。

六、第二次抵達氙星

問題 38:

我要怎樣打開鎖著的門？

解答：

將罐中的綠色黏液澆在鎖上就可以將它溶解掉，然後就可以用動作游標將門打開。

問題 39:

我每次都被通道中的雷射燒死！我到底要怎樣通過這個雷射保護區。

解答：

你知道嗎？只要用煙霧就可以使雷射光束折射而變成可見光。因此在這裡你要做的事就是製造煙霧。你不是有雪茄跟火柴嗎？只要在物品欄中用火柴盒的游標在雪茄的煙蒂上，就可以點燃雪茄，再選OK你就開始抽起雪茄了，你吐出的煙可使隱形的雷射光顯現出來。接著用觀看游標在旁邊的號碼鎖上，就可以看到號碼鎖的放大視窗，這個號碼鎖的功用是用來校正雷射光的旋轉角度，只要輸入三位數的旋轉角度就可以讓控制雷射光的機器旋轉，你必須一層一層的輸入旋轉角度，使三層雷射光束都呈垂直狀態才能安全的通過。

問題 40:

我算不準該輸入的旋轉角度！

解答：

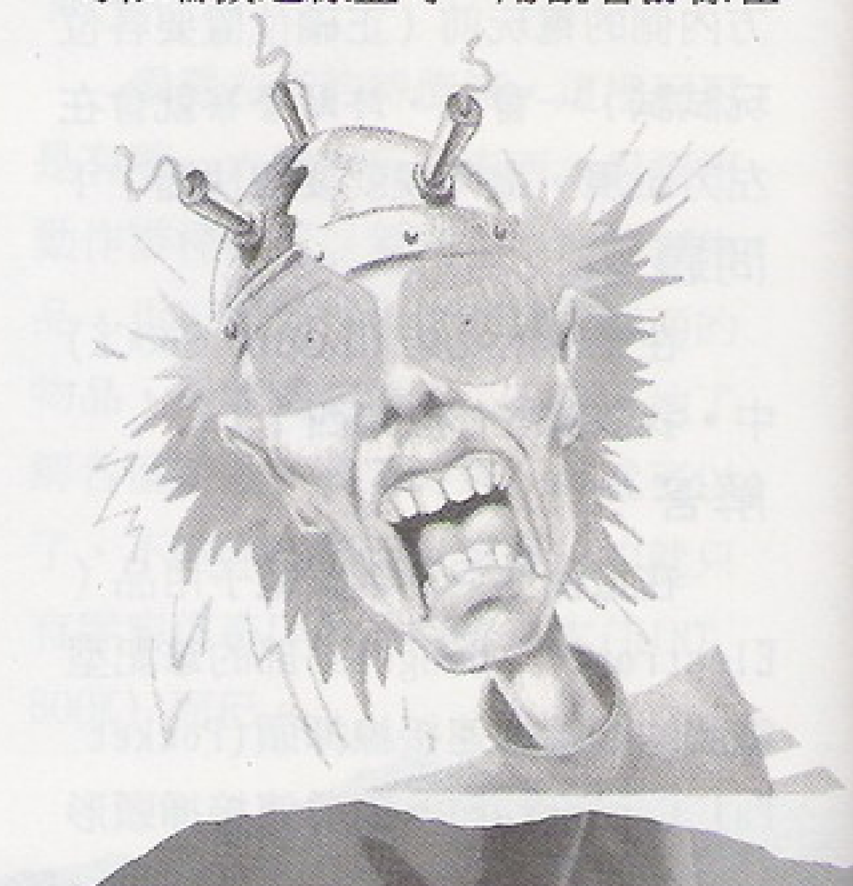
如果你真的懶得算角度，那麼只好直接告訴你正確的角度是 156、024、108，輸入方法是在密碼鎖上每鍵入一個正確的角度數字後，就按密碼鎖上的 ENT 鍵，輸入三個角度碼後，就可以按 X 鍵離開。

問題 41:

通過雷射保護區，進入內部通道後，又該做些什麼事？

解答：

現在你已經位在超級電腦的內部了！不過你該做的事只是趕快看看通道上的終端機連線盒中的連接線插頭形式。當你看見走道欄杆上的終端機連線盒時，用觀看游標在





它上面即會出現連線盒的放大視窗，仔細觀看它的連接插頭形式，最好是畫下來比較保險。接下來就趕快離開這裡，搭乘時光穿梭機回到星際購物中心，到電器用品店買筆記型電腦的連接插頭。星際購物中心的傳送碼就是你在電動遊樂場進入時光穿梭機時的液晶顯示螢幕上所顯示的。如果當時忘了抄下來就只有麻煩你叫回先前的進度了。

七、在超級電腦的內部

問題 42:

在這裡我的目標是什麼？

解答：

當你再度進入超級電腦的內部以後，你該做的第一件事是利用筆記型電腦與超級電腦連線，以探知整個超級電腦的內部架構並且把握守衛機器人的行蹤以利進入主程式控制室，並且啓動格式化步驟，將被侵佔的主電腦程式完全洗淨。接著就要開始拯救被抓的未來兒子。

問題 43:

我要如何的使用筆記型電腦？

解答：

從物品欄中先用觀看游標在兔子身上把它轉過來，再利用動作游標選擇玩具兔，你就會看到有一個電池從玩具兔身上分離出來，用選用物品游標選擇電池然後將變成電池狀的游標用在筆記型電腦上，再將剛剛買到的連接插頭以同樣的方法裝到筆記型電腦上。然後將裝配完成的筆記型電腦用到位於欄杆上的連線盒上，即可從顯示幕上看見整個超級電腦的通道線路圖，灰色的點代表你，閃爍的藍點或是綠點則代表機器警衛的所在位置，上方是主電腦的位置左下方則是主程式控制室，看完後按 POWER 開關離開這一幕。接下來就趕快趕到主程式控制室，記得要小心的避開機器警衛。

問題 44:

我要怎麼進入主程式控制室？

解答：

先用觀看游標在圓球中央的密碼鍵盤上，即可出現密碼鍵盤的放大圖。正確的密碼可以在宇宙傳奇IV的攻略提示本中找得到，位於第七頁「I'M IN A ROOM OUTSIDE THE PROGRAMMING CHAMBER」的問題下。

問題 45:

在主程式控制室中我可以做什麼事？

解答：

在這裡有很多個圖形指令，不過只有兩個你用得到，一個是機器警衛的圖形指令，一個是大腦模樣的圖形指令。將動作游標移到機器警衛的圖形上，按住滑鼠左鍵將圖形指令提起，然後把它拖到馬桶的圖形上，放掉滑鼠左鍵即可將機器警衛的程式洗掉，這樣做可以使機器警衛失去功能，方便你在超級電腦內部的活動。接下來就是要對付以大腦圖形代表的主電腦程式，同樣的也是將游標移到大腦的圖形上按滑鼠左鍵將它提起，然後將它拖到馬桶上放掉滑鼠左鍵，即開始啓動主電腦程式的消除步驟，在螢幕左下方的倒數計時即代表你還有多少時間在主電腦程式完全消除前，拯救你那位只見過一面的未來兒子。不過千萬不要把宇宙傳奇IV丟到馬桶裡去喔！否則…。

問題 46:

我那未來的兒子被抓到哪裡去了？

解答：

他被抓到主電腦室中去了，主電腦室位於筆記型電腦所顯示出來的螢幕的最上方。

問題 47:

我到達主電腦室了，但是我要怎麼解救我兒子？

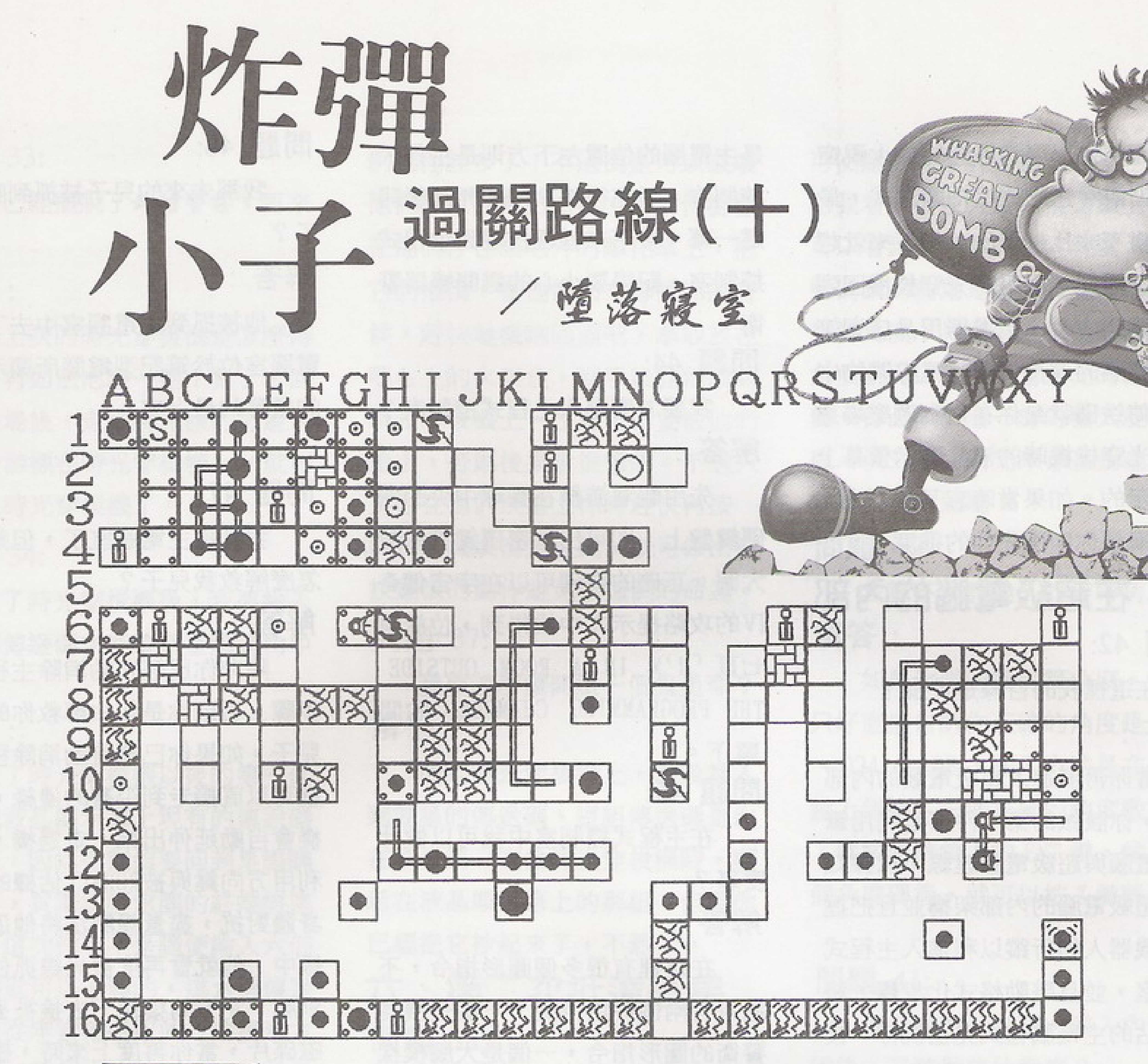
解答：

除非你已經啓動消除主程式的步驟，否則你是無法解救你的未來兒子。如果你已經啓動消除程式，就可以直接走到平臺的邊緣，一座橋會自動延伸出來。走過橋，然後利用方向鍵與被ROHAUL佔據的兒子身體對抗，盡量想辦法將他逼到光線中，他就會再度被光線抓住。立刻爬下左方的樓梯下去撿被丟下的磁碟片，當你再度上來時，磁碟片就已經在你身上了。將磁碟片放到左方的控制台中，然後就會出現一個選項視窗， 利用動作游標選擇BEAM UPLOAD將VOHAUL載入主電腦中，再選擇DISK UPLOAD將你未來的兒子從磁碟片中載入主電腦，按箭頭符號選擇你兒子的名字(ROGER JR.)然後再選擇 BEAM DOWNLOAD將你兒子的意識載入他的身體中，接下來VOHAUL就會跟著主電腦程式一齊被消除掉了。再來你就乖乖的坐在電腦螢幕前觀賞結局動畫吧！你將會看到你未來的美嬌娘喔！



炸彈小子 過關路線(十)

／墮落寢室



第88關

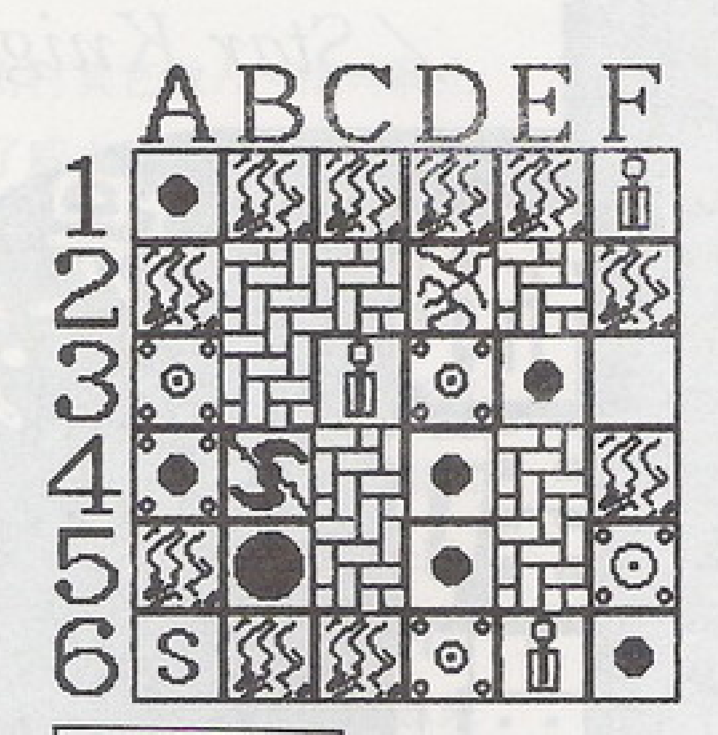
※註：這一關是所有關卡中最大的一關，開關也特別多，而且有些開關扳動之後，從螢幕上的地圖根本看不出有什麼變化，須要嚐試多次之後才能知道每個開關的功用。筆者經過多次試誤，總是不能將左下角的炸彈除去，所以這一關的攻略並不完全，只寫出前半部及後半部的攻略，希望有讀者能完成這一關的攻略。茲將以下方法中沒有提及的開關及傳送站說明其功能說明於下：

M7開關：M6變成普通磚
H6傳送站：傳送到H7，沒有用處
E16 及 H16 的開關： F17 變成小炸彈、普通磚或耐炸磚
Y6開關： V10 變成軌道磚

方法：

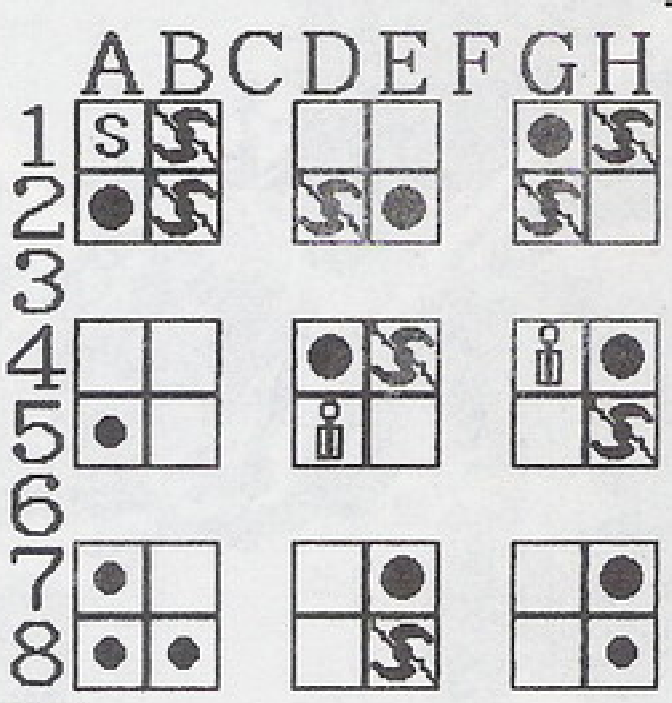
把D2的中炸彈搬到C2，扳動A4的開關，C2的中炸彈便消失了，再扳動A4的開關，C2又回復成[illegible]磚，利用同樣的技巧，將D1的小炸彈搬到C2，扳動A4的開關兩次，將D3的小炸彈搬到[illegible]D4的大炸彈搬到D1，打開E3的開關，E1 的地方出現傳送站，走進E1的傳送站，被傳送到H4，再走到I1的傳送站，被傳送到K3，扳動L2的開關兩次，趁機 除掉大巡弋彈，再扳動L2的開關，N3出現易碎磚，扳動L1的開關，I3處變成耐炸磚及小炸彈，走到L4的傳送站，被傳送到I2，爆破I3的小炸彈之後，往上走到I1的傳送站，再被傳送到K3，由上方繞路走到M4，爆破M4的小炸彈，扳動O9的開關，A10 處的地雷會消失，走到 O10 的傳送站，被傳送到 M10 ，把L6的小炸彈搬到 L10 ， H12 的小炸彈搬到 H11 ， I12 的中炸彈搬到 H12 ，爆破 H10 的炸彈，再爆破 L10 的小炸彈，再到F8，E8的易碎磚上，等小巡弋彈走到上面時，趕快去扳動 E10 的開關，然後站在 F10 和D8的易碎磚上避過小巡曳彈，走到B6扳動開關，在Q6處出現易碎磚，爆破A6的小炸彈，向下走，爆破 A15 的小炸彈，……走到 Y16 ，當 Y14 的變化彈變成大炸彈時爆破 Y16 的小炸彈，走到R6扳動開關，在 R12 處出現小炸彈，爆破 T12 的小炸彈，爆破V7的小炸彈，把 W11 的小型音控炸彈搬到 Y11 ，爆破它向左逃離。





第89關

爆破A4的小炸彈，向下逃離，往上走到F1扳動開關，D1的地方變成易碎磚，爆破E3的小炸彈，爆破D4的小炸彈，扳動C3的開關，E3處出現易碎磚，扳動F1的開關，D1處還原成冰磚，爆破A1的小炸彈，向下走，爆破F6小炸彈，扳動E6的開關，B6的地方出現易碎磚，爆破B5的大炸彈，向上逃進B4的傳送站，被傳送到 5 ，過關。

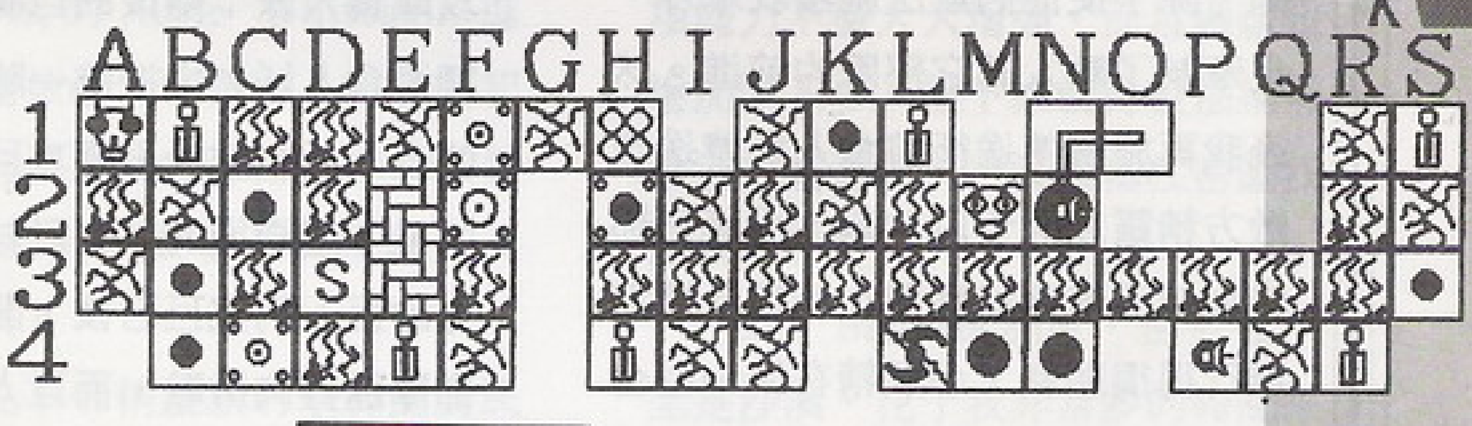


第90關

走進B1的傳送站，被傳送到G1，再走進G2的傳送站，被傳送到E2，爆破E2的中炸彈，向左逃進D2的傳送站，被傳送到D4，扳動D5的開關，A6的地方出現一塊冰磚，爆破D4的中炸彈，走進E4的傳送站，被傳送到H2，再走到H1的傳送站，被傳送到H4，打開G4的開關，在C8處出現冰磚，走進H5的傳送站，被傳送到A8，再到E8的傳送站，被傳送到A1，再走進B1的傳送站，被傳送到G1，爆破G1的中炸彈，向右逃進H1的傳送站，被傳送到H4，爆破H4的中炸彈，向下逃進傳送站，被傳送到A8，依序爆破A5，B8的小炸彈及E7的中炸彈，逃進E8的傳送站，被傳送到A1，爆破A2的中炸彈，向右逃進B2的傳送站，被傳送到H8，爆炸H8的小炸彈，向左逃走，過關。

第91關

扳動B3的開關，B2的地方會出現易碎磚，依序爆破A8、 C10 、E9的小炸彈，循原路走到B1，D1，到D6扳動開關，D2的地方又出現易碎磚，依序爆破H8，H6的小炸彈，經D1、F1、，走到F5扳動開關，F2的地方出現易碎磚，到C5開動紅色爆破車，走到G9除掉小地雷，爆破 H10 及G3的小炸彈，向左走，扳動B3的開關，經過H1走到H4扳動開動，H2的地方又出現易碎磚，爆破E4的小炸彈，走回B1，爆破B1的小炸彈，向左逃離，過關。



第92關

爆破 B3 的小炸彈，向左走到 A1，開動紅色爆破車到 F1 除掉地雷，爆破 C2 的小炸彈，向下走，到 E4 扳動開關，F2 的地方變成冰磚，爆破 H2 的小炸彈，趁機除掉小巡弋彈，扳動 H4 的開關，E3 的地方會出現冰磚，爆破 K1 的小炸彈，打開 L1 的開關，G3 的地方出現冰磚，走到 L4 的傳送站，被傳送到 P4，打開 S1 的開關，D3 的地方出現一傳送站，爆破 S3 的小炸彈，向左滑進 D3 的傳送站，被傳送到 N4，把 N2 的大型音控炸彈搬到 O1，啟動 M2 的藍色爆破車，爆破 M4 的中炸彈，過關。



/ Star Knight

御封戰將 提示攻略篇(下)

回到 Forestria 洲後，我立即向佔據 Mooseweigh 城的惡棍 Prince Barrowpine 挑戰。他的軍隊陣容有多達300名的小妖精、38名槍兵及34名精靈外，還有30名大法師（Archmages）及14名德魯依巫師（Druids），看來是以法術為主體的部隊。

因此一開始我便派遣騎兵及蠻人先纏住敵方的大法師及德魯依巫師，除了使他們無法施法攻擊外，也牽制了敵人其它部隊的前進。然後我再施展傳送術將食人妖傳送至敵方精靈族旁予以攻擊，而其它部隊則用弓箭殲滅那羣小妖精。情況進行得很順利，小妖精在第一回合就被全滅，而無法使用法術的大法師及巫師，也容易料理多了，只有槍兵和精靈族較難纏，但是也沒有多久就結束戰鬥了。

部隊重新整編好後，我立即揮軍往下個目標—Jhan城的 Bargash Eyesore 進行攻擊。

看來會是一場苦戰，敵人出乎意料的強。Bargash Eyesore 的軍隊除了有150名半獸人及100條狠外，還有23個食人妖，10個巨魔和9個巨人（Giants）！尤其巨人既強力又相當敏捷，還能扔巨石作遠程攻擊。

為了集中兵力各個擊破起見，我先施展火球術焚燒對方的半獸人，然後在弓箭手及精靈族的弓箭支援下，騎兵及蠻人消滅了狠羣及大部份的半獸人；但是敵人也開始反擊了，除了半獸人所射出的弓箭外，巨人所投擲的巨石也砸死了一些弓箭手。我立即再施展凝滯術將其困住，將半獸人全滅後再集中力量攻擊食人妖；隨後的巨魔，我則先調派食人妖先去抵擋一陣，待對方的食人妖全滅後再圍攻巨魔。不幸的是，凝滯術的效力已結束了，對方的巨人扔完巨石後，開始向我方部隊進行肉搏戰，而巨人的怪力又是有名的，只見我方的部隊血肉四處橫飛，令人不忍目睹。

在勉強得勝後，我留下傷亡相當多的弓箭手駐守，預備回國王的城堡補充兵源並報告戰績。

當國王聽完我的敍述後，不禁讚賞我說：「你真是一個偉大的將軍！我現在就敕封你為上將（Marshal）以表揚你的功績！」

有了上將的封號後，我的領導能力及施法能力不僅提昇了不少，也多增了2,000元週薪，但更重要的，還是我從此可以召募騎士加入陣容了。因此我決定先暫緩弓箭手，而另召募一些騎士來試用看看。

因為這次的目標是不死族（Undead）的 Rinaldus Drybone，因此我先購買了些火球術及超渡術（Turn Undead）以資備用，其中超渡術昂貴無比，希望其威力和價格成正比。

當我使用投石器打破 Basefit 城的城門時，敵人的部隊也出現在眼前—多達505名的骷髏兵（Skeletons），100個殭屍（Zombies）、33個（Ghosts）、10名吸血鬼（Vampires）及最可怕的惡魔（Demons，說明書譯為惡靈，但我仍以一般慣用之譯法稱之）7個所組成的不死軍團！為了避免惡魔所擅長的滅絕大法（一次可滅掉部隊的一半），我立即用傳送術將騎士傳送到惡魔邊攻擊，再配合騎兵和蠻人的左右夾擊以求儘快消滅惡魔，而精靈族則以弓箭攻擊骷髏兵，以消耗其戰力，沒想到對方的吸血鬼竟然「飛」到精靈族旁邊並予以襲擊，我連忙派食人妖去擋住吸血鬼。

待惡魔被滅之後，我再召回前方的騎兵和蠻人圍攻吸血鬼，而騎



士則繼續對付其它敵人。這時騎士完全發揮了威力，只見他們左砍右劈，打得不死族們殘骸散了滿地，而精靈族也以弓箭予以支援，另外我再連續施展火球術，總算將所有敵人消滅了。至今已收復了兩個洲，我開始整備軍馬，再次向 Archipelia 洲出征。

由於探聽到惡棍們的軍力愈來愈強盛，我決定先徹底地搜索整個 Archipelia 洲，增加足夠的實力後再向惡棍們挑戰。

在旅途中我又找到了鐵令皇冠（The Crown of Command）及護身盾牌（The shield of Protection），其中鐵令皇冠可以使我在散佈財物給部屬時領導能力加倍，對領導力的提昇有極大的幫助。

另外我還找到了巨魔（Troll）族的棲息地，在一番思考後，我決定撤換食人妖，因為這兩個種族是相同性質的部隊，但巨魔更強壯且能自行恢復生命力，更適合充當「盾牌」（專門挨敵人揍的，以保護並掩護其它部隊攻擊）。

當實力充足後，我立即揮軍攻向在 Tylitch 城的另一個不死族首腦一Rayface。這傢伙的軍隊陣容和 Rinaldus Drybone 相似，但更為強大一605個骷髏兵，200個殭屍、53個鬼、25個吸血鬼及11個惡魔。

我依上回的經驗再度使用上次的戰術，最後是贏得了勝利，不過傷亡也相當地更慘重。唉！為了整個王國的和平，不知還要犧牲多少人哪！

再度整備好軍隊後，我開始攻擊 Endryx 城的 Mahk Bellowspeak。在這場戰役中，敵人除了有200個半獸人、200個侏儒（Gnomes）、33個食人妖及34個巨人外，還有第一次出現的史上最強悍生物一龍（Dragons）！牠除了擁有最強壯的身軀及最可怕的破壞力外，更不懼法術，其威力遠遠地超越其它生物。

我打算先儘速除去對方的其它部隊，再全力對付那6隻龍。首先我先用傳送術將騎士傳送至半獸人旁予以攻擊，再派騎兵和蠻人全力圍剿侏儒，精靈族則以弓箭全力射擊半獸人，以求儘快完成。這時敵人的龍突然飛了起來，撲向精靈族，瞬間精靈族就死了一大堆！我連忙讓精靈族避開，再派巨魔暫時抵擋住其攻擊。當半獸人及侏儒都被消滅後，我急忙指派騎兵、蠻人及騎士回頭圍攻龍，而巨人則先用凝滯術困住，食人妖則只好先由牠們胡亂攻擊。好不容易消滅了巨龍後，我再率領剩餘的部隊轉向攻擊食人妖，然後再攻向巨人。好不容易獲得勝利後，我得回到國王的城堡和種族的棲息地大肆補充兵源才行。

軍隊整編好後，我再次向 Hyppus 城的 Auric Whiteskin 進軍。這個傢伙大概是玩人海戰術起家的，有多達700個的農民、300個侏儒、112個流浪者、40個蠻人及24個巨人。

我先下令精靈族射擊那些農民，以減少他們的威脅，然後我再用凝滯術困住巨人，讓騎士、騎兵及蠻人和對方的侏儒、流浪漢及蠻人面對面進行一場大混戰，等到農民被全滅後，我再依序讓實力集中，將敵人的部隊一一各個擊破。這場戰爭雖然敵人人數較多，但在我應用以多擊少，各個擊破的戰略後，算是較輕易的獲勝了。

在 Archipelia 洲的最後一個惡棍，便是在 Goobare 城據守的 Czar Nickolai the Mad。其陣容相當堅強，有108個槍兵、45個弓箭手、84個騎兵、69個騎士及6隻龍。

這次我便先用傳送術將騎士傳至龍附近，以求暫時纏住；然後騎兵以迅雷不及掩耳的速度衝殺對方的弓箭手，再加上精靈族的密集弓箭支援，迅速地滅了對方弓箭手。然後蠻人再配合巨魔抵擋住對方騎兵和槍兵的攻擊，待對方騎士趕過來時，我再施展凝滯術困住；然後騎兵再回頭大擊對方的騎兵和槍兵。等到對方的騎兵及槍兵都全滅之後，我再集中火力攻擊正屠殺騎士中的龍。

龍雖然相當強悍，但在我軍四路夾擊加上精靈族弓箭支援的情況下，總算消滅了。隨後我再施展復活術救活一些戰鬥中被消滅的巨魔，然後再讓牠們去誘開對方騎士的攻擊，其它部隊則趁機予以攻擊。在激戰之後，正義的一方還是獲得了勝利。

回到王城之後，國王不但對我的表現大加讚揚，而且特例封我為公爵（Lord）；如此一來我的各項能力不僅大大增強，而且週薪也增加了不少。接下來就得設法逮補最後三名惡棍，以湊齊權杖密圖找回權杖了。

到了 Saharia 洲後，由於幾乎全是沙漠，花了我非常多的時間來探索。其中在 Saharia 洲中間的大迷宮及四周都有相當多的財物與各強大種族的棲息地，使我不僅大幅提昇領導能力及找到尼克羅斯之書（The Book of Necros）及王者之劍（The sword of Prowess）外，還找到了吸血鬼、巨人、惡魔及最強悍的龍族加入陣容；加上原有再補充的巨魔，使得軍隊的實力和從前幾乎無法同日而語了。

一切準備就緒之後，我開始向 Saharia 洲上的三巨頭挑戰，首先是窩在 Spockana 洲上的三巨頭挑



戰，首先是窩在Spockana城的Magus Deathspell。這位號稱四大洲最偉大的魔法師，其陣容的確不能小看：有500個侏儒、100個大法師、50個吸血鬼及31個惡魔外，還有多達5072個農民大隊！

我首先施展火球術轟掉一部份的農民，然後讓龍族及惡魔去對付對方的大法師，吸血鬼去攻擊侏儒，巨人則扔巨石K那一大堆農民，以避免無謂的損失。這時對方的惡魔突然飛來攻擊我方的吸血鬼，但是憑著吸血鬼可以吸取敵人生命力，轉換成自己生命力的能力，幾乎沒有什麼損失。

大法師全滅後，我開始調派龍與惡魔去攻擊正和巨魔纏鬥的吸血鬼，沒幾下也清潔溜溜了。再全力消滅對方惡魔後，我讓吸血鬼改去攻擊農民，配合著火球術和巨人的巨石攻擊，也算蠻順利地消滅了。這時對方的侏儒還想以那緩慢的速度過來攻擊我方部隊，但在五羣強大的部隊圍毆之下，輕易地就獲得了勝利。

戰後由於我覺得巨魔的攻擊力量仍嫌不足，於是改徵調王城內的騎士，以向下一個目標一惡魔之王Urthrax killspite挑戰。

攻入Uzare城之後，見識到了Urthrax Killspite的可怕軍隊陣容：204個騎兵、60個大法師、51個惡魔、12條龍及259個騎士！

這些騎士的攻擊力可是非同小可，因此我先施展凝滯術將騎士困住，然後再調派龍族去對抗對方的龍族、惡魔則邊攻擊騎兵邊牽制對方大法師施展火球術，吸血鬼和巨人則全力攻擊對方的惡魔。隨後我又乘機將騎士用傳送術傳到對方惡魔旁邊予以攻擊，以求儘速解決對方惡魔。成功後我再把矛頭指向騎兵，在對方龍族被牽制、大法師無

King's Bounty

法施法及騎士被凝滯術困住的情況下，得以用大部分的軍力以壓倒性力量打敗騎兵，隨後大法師也一起跟著去了。

對方的龍族數量原就不及我方，再加上趕來支援的其它四支部隊也順利被我方打敗了。剩下的對方騎士就較麻煩了，我先用火球術炸掉一些，然後讓吸血鬼先抵擋其一兩回合的攻擊，使得其它部隊能順利地滅掉大部份騎士。然後我改讓騎士去硬拼，而吸血鬼則乘機補回一些損傷，經過一番纏戰，也總算獲得了戰役的勝利。

接下來就是最後的敵人一龍王Arech Dragonbreath了。率衆踏入Zyzzarzaz城之後，我差點被眼前的情景嚇住了：100個吸血鬼、101個惡魔，以及兩隊各27條的龍族外，還有多達102條的巨龍軍團！看來這場仗非常難打了。

我首先派龍族及惡魔去攻擊敵方右翼的27條龍，吸血鬼和巨人全力攻擊對方的吸血鬼使用凝滯術困住對方的惡魔；這時對方的其餘兩隊龍族立即攻擊我方騎士，形成了極慘烈的戰鬥。消滅對方的吸血鬼後，我立即全力圍攻被我方軍隊包圍的那羣龍，再用復活術補充巨人的數目，讓其聯合騎士反擊另一羣較少的龍；這時對方惡魔被我用吸血鬼纏住，形成了長期戰。

好不容易解決了被我方軍隊包圍的那羣龍後，我轉向攻擊對方惡魔，配合火球術總算在三回合之內解決掉這些高危險性的傢伙。這時我方騎士幾乎快被全滅，而巨人折損也近一半了，我連忙調回吸血鬼抵住龍族的攻擊，而派我方的龍族和惡魔再加上超渡術去應付敵人吸血鬼。

等到對方吸血鬼被滅之後，我方的騎士也全完了，而巨人及吸血鬼仍苦苦支撐。我決定先以全力攻擊那羣較少的，然後再傾巢而出對付對方的巨龍軍團，激戰之下，對方總算只剩下數量最多的龍族部隊，而我也損失近三分之二的部隊。

雖然我方在剩36條龍的主力攻擊下全力對抗，但對方仍有68條龍，以雙方實力而言幾乎不可能獲勝了，就在我快絕望之際，僅剩的13名惡魔突然施展出了最強的力量，一下就滅掉了敵人的一半。哇塞！太好了！在敵人只剩34條龍的情況下，我方就有極大的獲勝機會了！在長久的血戰後，我終於擊敗了Arech Dragon Breath的巨龍軍團，逮捕了所有的惡棍。

現在終於湊齊了二十五張的權杖密圖了。在我多次比較四大洲的地圖後，終於在Forestria洲的內陸河岸旁找到了權杖。拿回權杖給國王之後，國王不僅極力慶祝我的凱旋歸來，同時也藉著權杖恢復了王國的和平，四大洲終於再度地統一了。

提示：

①剛開始時先購足部隊，再到處找尋各項寶藏及敵人以增強能力。

②部隊關係著你進行旅程是否順利；一般來說在初期半獸人、槍兵及弓箭手都很合適，而中期則選擇較有力的如食人妖、巨魔或蠻人等；最後則在Saharia洲上可找到你所需要的部隊。

③儘可能地購買凝滯術、傳送術及火球術，在你和敵人激戰時可轉危為安。

④別召募超過你目前需要的部隊，否則不但連薪餉有問題，還可能在不小心之下使部隊失控。



國王密使Ｖ終於出版了，這個遊戲不論是畫面或操作方式，都一反過去 Sierra 公司所製作的遊戲。不僅簡單、易懂，而且容易上手。在遊戲過程中，不需要絞盡腦汁去想著如何鍵入正確的英文句子，而以符號代表行動。

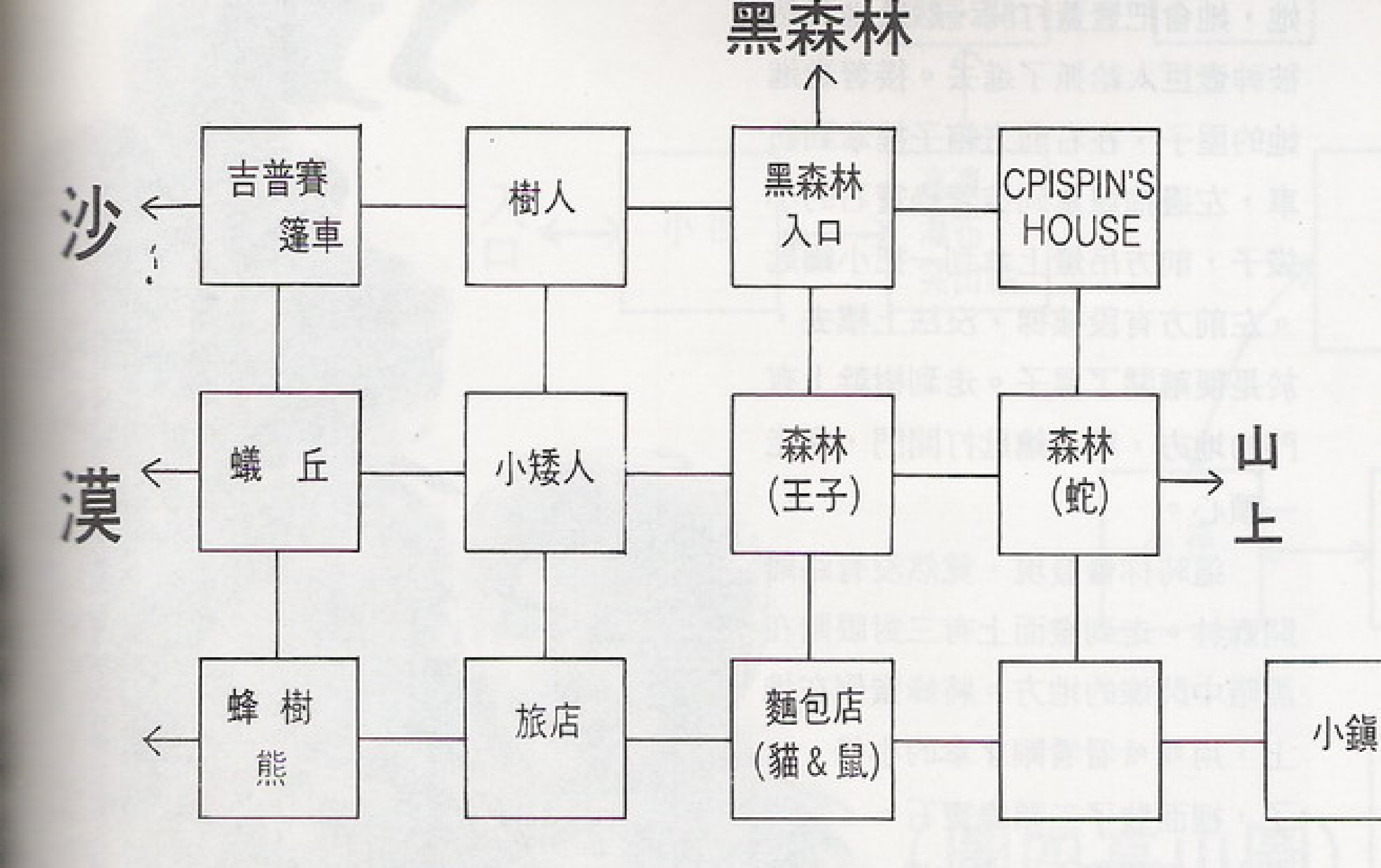
如此，更可以讓玩家注意劇情，欣賞油畫般的畫面。這個遊戲令我愛不釋手，在春假期間，我日以繼夜、焚膏繼晷、流血流汗、犧牲睡眠，終於完成了這個遊戲。接下來，好戲上場囉！

自 Crispin 的房屋出發，向下走，經過有蛇的小徑（見圖一），再向下走，進入小鎮。進入小鎮後，你可以看到一個人正在修手推車，過去和他交談，他會謝絕你的幫助。在一旁，可以看到一個桶子，看那個桶子，桶子裡有條魚，拿起來。接著，隨便進入一家商店再出來，在手推車旁有一個發亮的東西，拿起來，原來是一個銀幣。

離開小鎮，向左走，到麵包店裡，用銀幣買一個派。離開商店，再向左走，經過旅店，再向左走到草地。你會看到一隻熊正在騷擾樹上的蜜蜂。將魚丟給這隻偷蜜熊，這隻熊會叼著魚離開。然後，女王蜂會出現向你道謝，並准許你從樹洞中拿一些蜂蜜，用手從樹洞中拿一些蜂密。接著，你一定會注意到地上有一根木棒，撿起它。

向北走，你會看到一隻狗正在挖掘蟻丘，用木棒朝狗身上丟去，狗會銜著木棒離去，接著，蟻王也出現向你道謝，並告訴你，它將會在你需要時幫助你。然後再回到旅店旁的大乾草堆，用手搜尋乾草堆。這時，螞蟻會出現幫忙找到一根金針。

走到吉普賽篷車處與男吉普賽人交談，得知看相一次要一個金幣。離開此處進入沙漠（見圖二）。走到中間人骨的地方撿一隻破靴子，在行走的過程中，不要忘記到綠洲去喝水，否則…嘿嘿嘿。繼續走到北方神殿入口，旁邊有一個小水潭，不要忘記在這裡喝水。躲在兩塊岩石背後，等一會兒，有兩個強盜會到這裡，拿著魔杖進入神殿裡面再離去。這時你應知道要做什麼了吧！對了，去偷那根魔杖。



（圖一）



（圖二沙漠圖）

神殿內部

神殿

入口

吉普賽

蟻丘

蜂樹

綠洲

綠洲

人骨

綠洲

強盜帳篷

綠洲

蠍子出現之地

走到強盜營帳，進入前方較小的帳篷裡，可以看到剛才兩個強盜之一正在睡覺，而魔杖就放在一旁，拿起魔杖，小心不要吵醒了強盜。帳篷外，有一個壺，你可以在這裡喝水。回到神殿，用魔杖打開大門進入神殿，在入口大門的右方地上可以看到一個神壺，拿起來。這時，你會發現地上有個東西發亮，撿起它，竟是個金幣。注意，在神殿裡動作要快，因為魔杖在開門時敲斷了，大門一關，你就只能抱金而死了。

回到吉普賽篷車處，把金幣交給吉普賽人，進入篷車裡。接著吉普賽女郎會告訴你有關城堡和家人的情形，然後送你一個護身符。離開篷車後，戴上護身符。

向右走到樹人處，與她交談，她會告訴你她本是個公主，因為中了魔法，失去了一顆心，而變成樹。暫時不管它，然後進入黑森林（圖三）。進入後會有一個老巫婆出現向你施法，幸好你帶著護身符，否則就變成青蛙了。將神壺交給她，她會把壺蓋打開，然後她竟然被神壺巨人給抓了進去。接著走進她的屋子，在右前方箱子裡拿到紡車，左邊抽屜拿到裝著綠寶石的小袋子，前方吊燈上拿到一把小鑰匙。左前方有段樓梯，沒法上樓去，於是便離開了屋子。走到樹幹上有門的地方，用小鑰匙打開門，拿走一顆心。

這時你會發現，竟然沒有路離開森林。走到畫面上有三對眼睛在黑暗中閃爍的地方。將蜂蜜倒在地上，用眼睛看看剛才拿的小袋子，裡面裝了三顆綠寶石。丟出一顆綠寶石，在右邊





眼睛上按一下 ENTER 鍵或滑鼠左鍵，一個小矮人會跑出來撿走寶石，同樣做三次。

第三次會將寶石丟在蜂蜜上，而小矮人出來撿時，會被蜂蜜黏住。這時你會抓住矮人，要求他帶你離開森林。

矮人於是帶著你到他們的礦穴，送你一雙新靴子，並指點你從另一個洞穴離開。回到地面上，與Cedric到小鎮裡，途中見到一位王子坐在樹幹上發愁，說他因為找不到公主而煩惱，說完便走了。再到二個矮人家門口，把紡車交給老矮人，他會給你孫子的傀儡。

回到鎮裡，到布店交給老板金針，他會送你披風。再到玩具店裡，把傀儡交給老板，他會送你雪橇。再到鞋店，送給老板那一雙新靴子，老板會送你一把槌子。離開小鎮，到樹人處，交給她在樹幹中拿到的心，她會變回公主，並拋棄了豎琴，與王子離開。撿起豎琴，再到吉普賽人處，他們已經離開了，卻留下了鈴鼓，拿起來。

走到麵包店前。你會看到一隻貓追一隻老鼠，拿起在沙漠中撿到的破鞋往貓身上丟，救了老鼠。老鼠會向你道謝，並離開了。走到旅店並進入，走近櫃台，這時你才發現這是家黑店。醒過來後，你被綁在地下室中，這時老鼠出現了，並咬斷繩子救了你。你拿起了繩子，並用槌子敲開了門。眼前是旅店的廚房，牆上有個櫃子，打開它，你會見到一隻火腿，拿起來，向左走，離開旅店。你也可以向右走試試看。

離開旅店，走到有蛇的那一條小徑。使用鈴鼓嚇走蛇，向右走。接著你到山上來了（圖四），冰雪覆蓋的山，冰冷異常，穿起披風，再向右走到下一個畫面，沒路了，看看四週，頭上有個突出點，可以爬上去。

將繩子向上一丟，剛好綁住了突出點，於是便爬上去了。到了上頭，右邊是冰凍的瀑布，要如何到對岸去呢？瀑布上有岩石，跳過去。（在此處要先存進度，而且跳躍要用手）跳到了對岸，走過樹幹，向右走，這時Cedric被狼叨走了，要如何通過冰河的裂縫呢？哈！雪橇，雪橇滑到山底，雪橇也摔壞了。對了，這時要吃火腿，否則餓壞了可不管你。向右走，看到一隻老鷹尋不到獵物而餓壞了，把剛吃剩的火腿送給牠，牠感謝之後便飛走了。

（圖三黑森林圖）

出口
小矮人礦坑入口
小矮人之眼睛
女巫之屋
大樹（門）
小徑
小徑
小徑
小徑

入口
小徑
冰凍瀑布突出點
冰凍瀑布跳躍岩石
小徑
冰河裂縫
洞口（老鷹）
雪后
水晶洞
小徑
小路
妖怪
小徑
怪鳥巢
海灘

（圖四高山圖）



走近盡頭的山洞，兩匹狼跑出洞來，逼你進洞。進洞後，看到Cedric被雪后囚禁了起來。談話之後，雪后命令兩匹狼將你處死，這時拿出豎琴對著雪后彈奏，頓時，雪后的心軟了下來。告訴你釋放Cedric的條件是到山中水晶怪那裡拿一塊水晶回來。於是狼便帶著你到怪物巢穴入口。你走了進去，見到怪物向你飛撲過來，這時用派向牠丟去。哈！竟丟中牠的臉，跟著牠便跌下山崖了。

走進洞的底處，在螢幕右邊的地方，用槌子敲下一根水晶帶回來。雪后見你勇敢便放了Cedric和你，命令狼帶著你們到離開的路口。向下走，到另一個畫面，向Cedric站的方向走去。到頂端，竟被大怪鳥抓走了。大怪鳥將你抓到巢中，巢中有一個蛋，正在破裂。這時，注意巢中發光的東西，拿起來，是一個金項鍊上的小盒。幼鳥破殼而出，哇！好醜的雙頭怪鳥。眼見命在旦夕，那隻你救過的老鷹飛來了，並將你叼走，可惜披風被幼鳥咬走了。

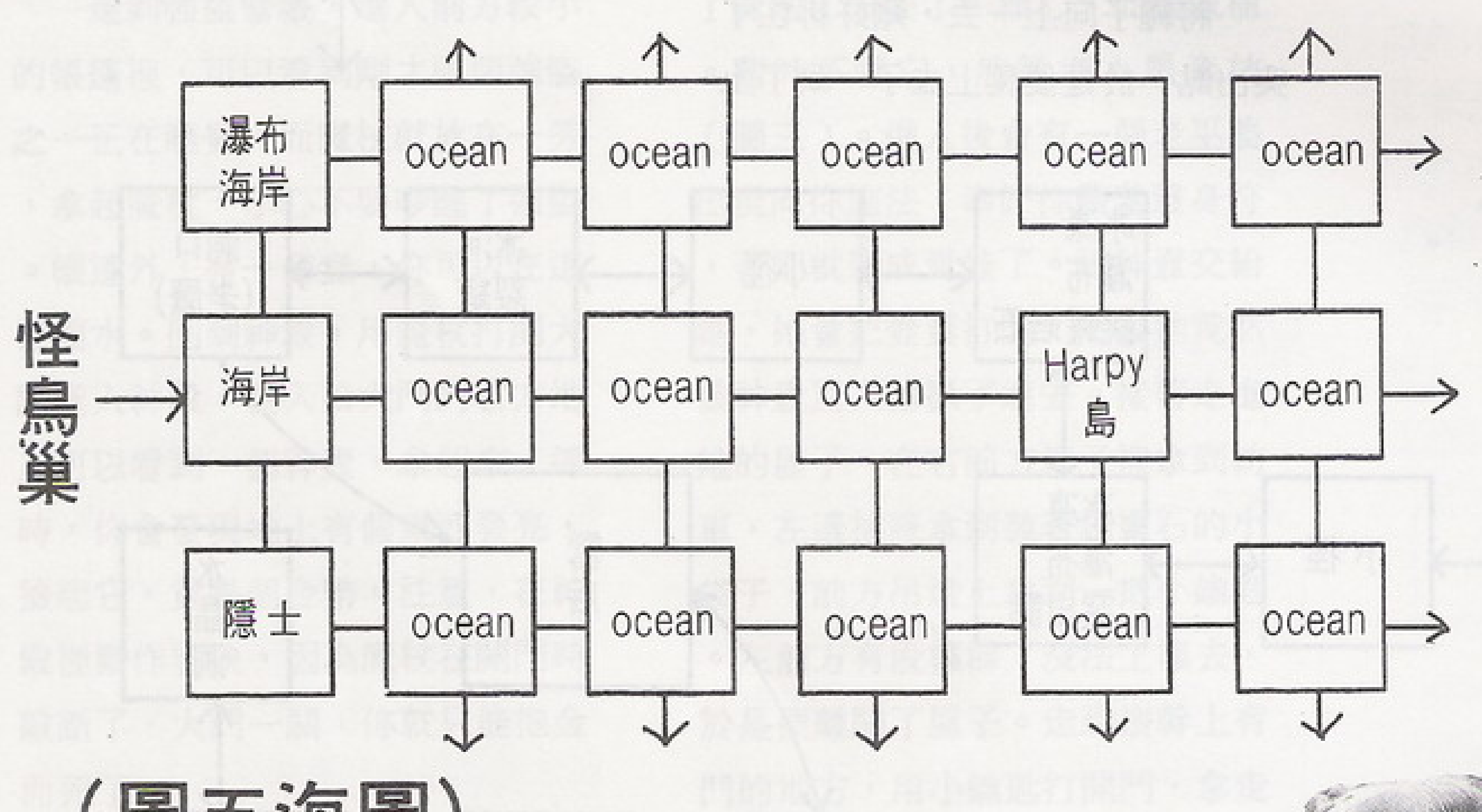
老鷹將你放在海灘上後，便飛走了。你拿走被丟棄在海岸上的鐵條，向北走，映入眼簾的是一艘船。注意！這是一條破船。拿起倒掉蜂蜜的蜜蜂蠟修理船底，然後，船就可以用啦！推船出海（見圖五），到Harpy島上（Harpy是一種首及身似女人，而翅、尾及爪似鳥的怪物）。

上島之後，Cedric和你都被鳥人給抓走了之後，你被帶到四隻鳥人面前，而鳥人討論著要如何處置你。這時，拿出豎琴彈奏一番，其中一隻鳥人覺得好奇，便搶走了你的豎琴，其他三隻也跟著離去了。撿起地上的魚鉤，向左走，看到Cedric重傷在地，抱起牠回到海灘，在海灘上撿起貝殼，上船到隱士處。

下船之後，到門前拉拉門鈴，隱士便出來了，給他貝殼，否則他會不理你。隱士收下貝殼之後，帶你和Cedric進屋。他治癒了Cedric以及告訴你有關你的家人和城堡的情形，並告訴你他們被囚禁的島嶼—Mordack島。隱士招來了一條美人魚，領著你和貓頭鷹到Mordack島上。

到了島上，小船在岸邊撞裂了，你撿起一旁的魚，上樓梯去。到了邪惡巫師—Mordack的宮殿前，左右各有一條巨蛇的雕像，別急著闖去，否則會被蛇眼的光殺死。拿起水晶，對著它們，一會兒，蛇眼會遭反射而破裂，這時便可以走過去了。

到了大門前，別傻傻的走到門前，門前是一個縫，走過去便掉下去粉身碎骨了。走左邊的小徑，到宮殿的側面，注意到地上有一個格形鐵窗，用鐵棒打開它，再用手進入洞中（見圖六）。



（圖五海圖）

在洞中，先到任何一個叫DINK的怪物處，用鈴鼓對著牠搖，DINK會興奮的跳一跳，掉下了髮夾。撿起髮夾，走到小門口，用髮夾開門鎖，再打開門。進入後，看到左邊牆上的櫃子，打開它，看見一袋豌豆，拿起來。走入廚房，看見一位美麗的少女穿著破衣在地上擦地板，她的名字叫Cassima。

她一見到你，非常的害怕，給她遺失的項鍊上的金盒，她會平靜下來，並信任你，而且告訴你她的故事。結束之後，向右邊門走去，有一台妖琴，千萬別去彈它。這時一隻藍色怪獸出現了，牠將你抓住並打開一個時空門，將你丟進牢裡。

在牢中，看到一隻老鼠跑回鼠洞，拿起魚鉤往鼠洞裡鉤，竟鉤到一塊乳酪。正感絕望之時，牆上石塊掉了一塊，那女孩出現了，她帶領著你回到小門（別跟丟了，否則又得看地圖走一遍，很麻煩的）。

進入門，再到妖琴處（見圖七）或餐廳處，藍色怪獸又出現了。不要慌，這時豌豆袋子丟向牠，脆弱的牠，就這樣跌死了。向下走到餐廳走道（你可能在餐廳走道、樓梯口或 Mordack 的房間看到一隻黑貓，將魚丟向牠，再用豌豆袋子將貓套住，否則牠會去告訴 Mordack，你也不用混了）。

進入左邊的門到樓梯口，上樓去。到左邊 Mordack 的房間（進入前先存下進度，因 Mordack 有時會在裡面）。再向下走到圖書館，你注意到左邊桌上有一本書，用手翻它，將其中魔法圖案記下來。然後走到入口的左側或右側，別站在入口前面。等待 Mordack 在房間出現，在 Mordack 睡覺之後，進入他的房間，將他身旁的魔法杖拿走，離開房間到實驗室去。

到了實驗室，注意到閣樓上的機器，上樓去，到右邊圓球處，把 Mordack 的魔法棒放在左邊盤子上，再把 Crispin 的魔法棒放在另一個盤子上，然後把乳酪丟進機器裡面。這時機器開始運作了，一陣噪音之後，這機器竟然將 Mordack 的魔法棒上的魔力傳送到 Crispin 的魔法棒了。

突然 Mordack 出現，糟了，被他發現了。他搶回他的魔法棒，

（圖六地底圖）



城堡「失而復得」，家園依舊美麗如畫

第一層

廚房 ↔ 妖琴 ↔ 餐廳

廚房 ↕ 食品室 ↕ 小門

妖琴 ↑ 二樓 ↑ 樓梯口 — 餐廳走道 ↕ 餐廳

第二層

臥室 ↔ 走道 ↔ 實驗室

臥室 ↕ 圖書室

走道 ↓ 一樓

（圖七）

並罵了一陣，這時 Cedric 飛了進來，被 Mordack 打落在地，然後他變成一隻飛龍向你攻擊。這時拿出魔法棒在自己身上施法（注意別選錯了），選了老虎，將飛龍打敗了。而 Mordack 卻再變成噴火龍向你攻擊，再向自己施法（選人面），變成了隻兔子，兔子跳躍躲開了火焰的攻擊。Mordack 再變成蛇，這次（選最左邊的圖案）變成了貂，咬傷了蛇。而 Mordack 最後變成火圈圍住了你，你變出了一團烏雲下了雨，將火熄滅了，而 Mordack 也跟著消失了。

接下來，便是最精采的大結局，在第四代中，蘿塞拉的長像令我大失所望，但在第五代中，美麗的蘿塞拉重拾了我的夢想，希望在第六代中，能看到王子 Alexander 能成功的找到公主 Cassima。⚜



打敗Mordack，卡拉漢國王一家慶團圓

燎原之戰 攻略(三)完結篇

／Lotus

海盜窠穴（Smggler's Cove）

海盜窠穴位於黃泥蟾蜍城西北的海邊。要取得他們的信任很容易，只要你有滔滔不絕的口才（使用bureaucratic技能）或是小偷的技術（hiding、pocket-picking）或（lock-picking），他們就會引你為同類。再付一小筆錢（50金幣），你便能享受一頓晚餐，並且隨船出海。

海盜們只願意把你送到「死亡之城」（Necropolis），南邊的門後，一艘吃飽了風的船正等著你。如果你想踏入西邊的門，務必三思，這裡是海盜們的藏寶重地，一經闖入，他們就會誓死抵抗，使你完全沒有脫逃的機會。這群傢伙（十個海盜，三隻惡犬再加上船長和他的女人）的勇猛和戰力絕對讓你吃不了兜著走。

如果你殺死了所有的海盜，會獲得非常豐厚的報酬，再加上一艘性能頁好的船，可以載你前往任何你想去的地方（Freeport、Rustic、Sunken Ruins 及 Necropolis）。（寶藏中的Jade Eye要好好保留，其他如Hook、Leg、Parrot都沒什麼用）。

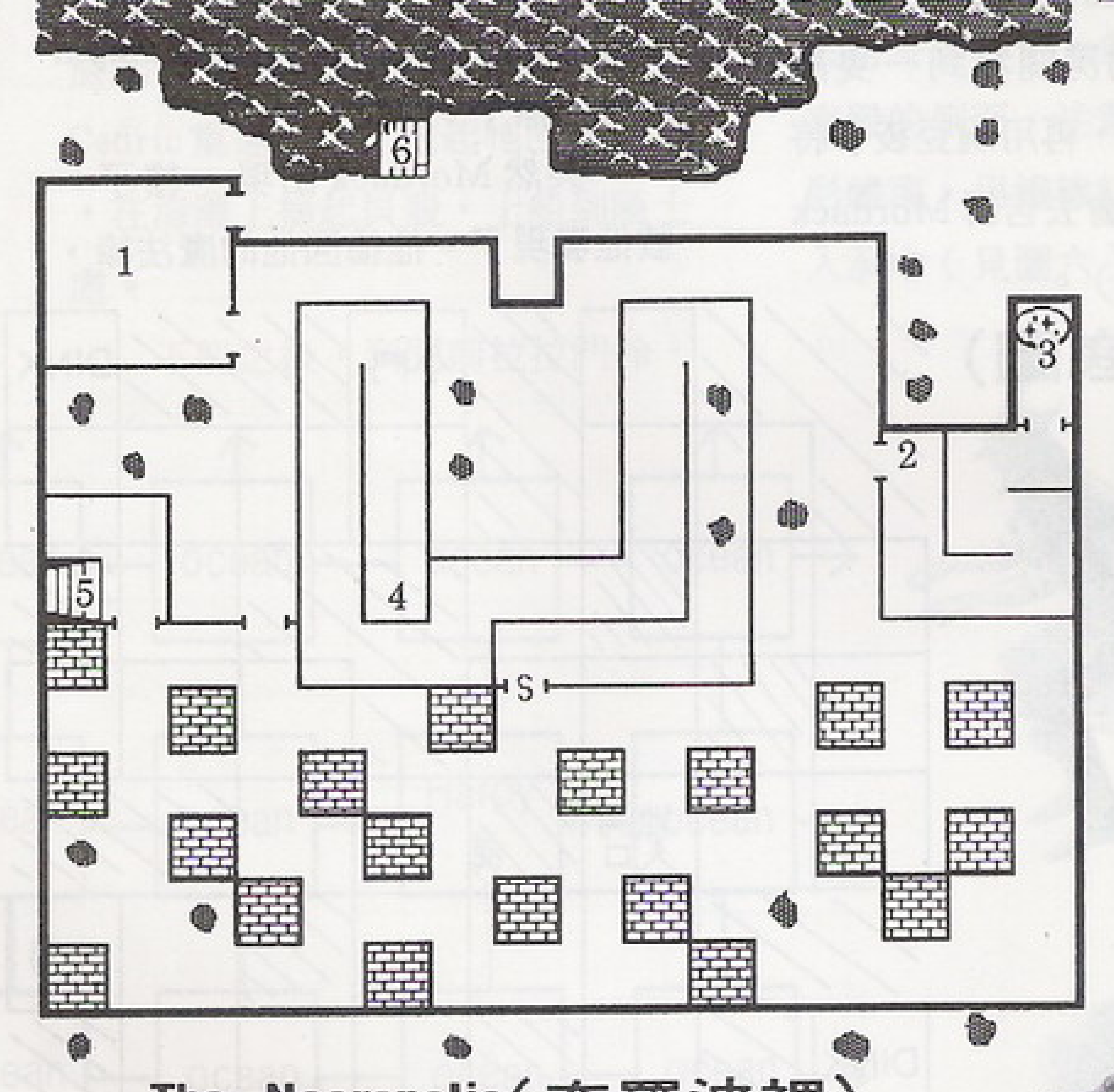
奈羅波裡（The Necropolis）

你應該已經對迪瑪大陸上諸神的歷史有些了解了。奈羅波裡便是黑暗之后艾卡拉（Irkalla）的丈夫那迦（Nergal）的居所。那迦自從與妻子失和後，就獨居於此。

這裡到處陰森森的，充滿了鬼魂和殭屍，你會發現驅鬼術（Exorcism）在此相當有用。西邊的樓梯通往 Magan 地底世界，如果隊員中有人具有神祕知識（Arcane Lore），就可在下面發現一口靈魂之井（Well of Souls），能使死去的隊員復活。

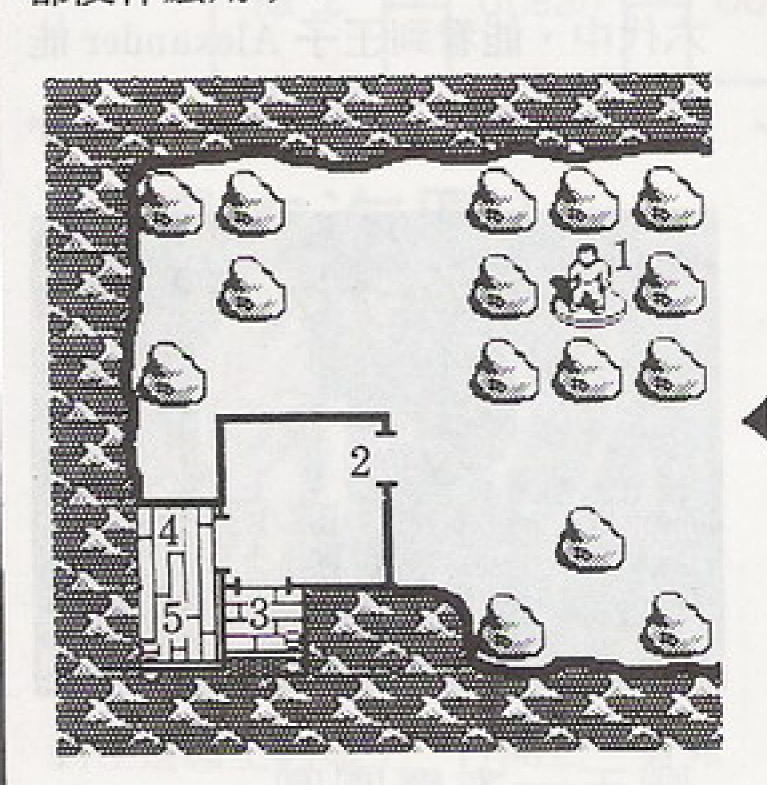
那迦的寶座在某個密門之後迴廊的盡頭。要見到他，你必須打敗一群小鬼。由於那迦嗜食蘑菇（mushrooms），呈上一些蘑菇便能討得他的歡心（蘑菇可在神祕林中採得）。你可獲得不少魔法卷軸和一把銀鑰匙。

東邊的某個房間裡充滿了蜘蛛和一個傳送點——這個傳送點有些故障，可能將你傳送到迪瑪大陸的某處。如果你自己駕船前來，千萬別把自己傳送走——那麼你將永遠看不到你的船了。



The Necropolis（奈羅波裡）

1.Stone trunk（拉娜的身軀碎片）和一些裝備 2.蜘蛛網 3.傳送點 4.那迦 5.通往靈魂之井 6.碼頭



◀Smuggler's Cove（海盜窠穴）

1.艾卡拉的雕像 2.訊息41 3.前往Necropolis 4.海盜們 5.船，可前往Freeport、Rustic、Necropolis或Sunken Ruins



Magan Underworld

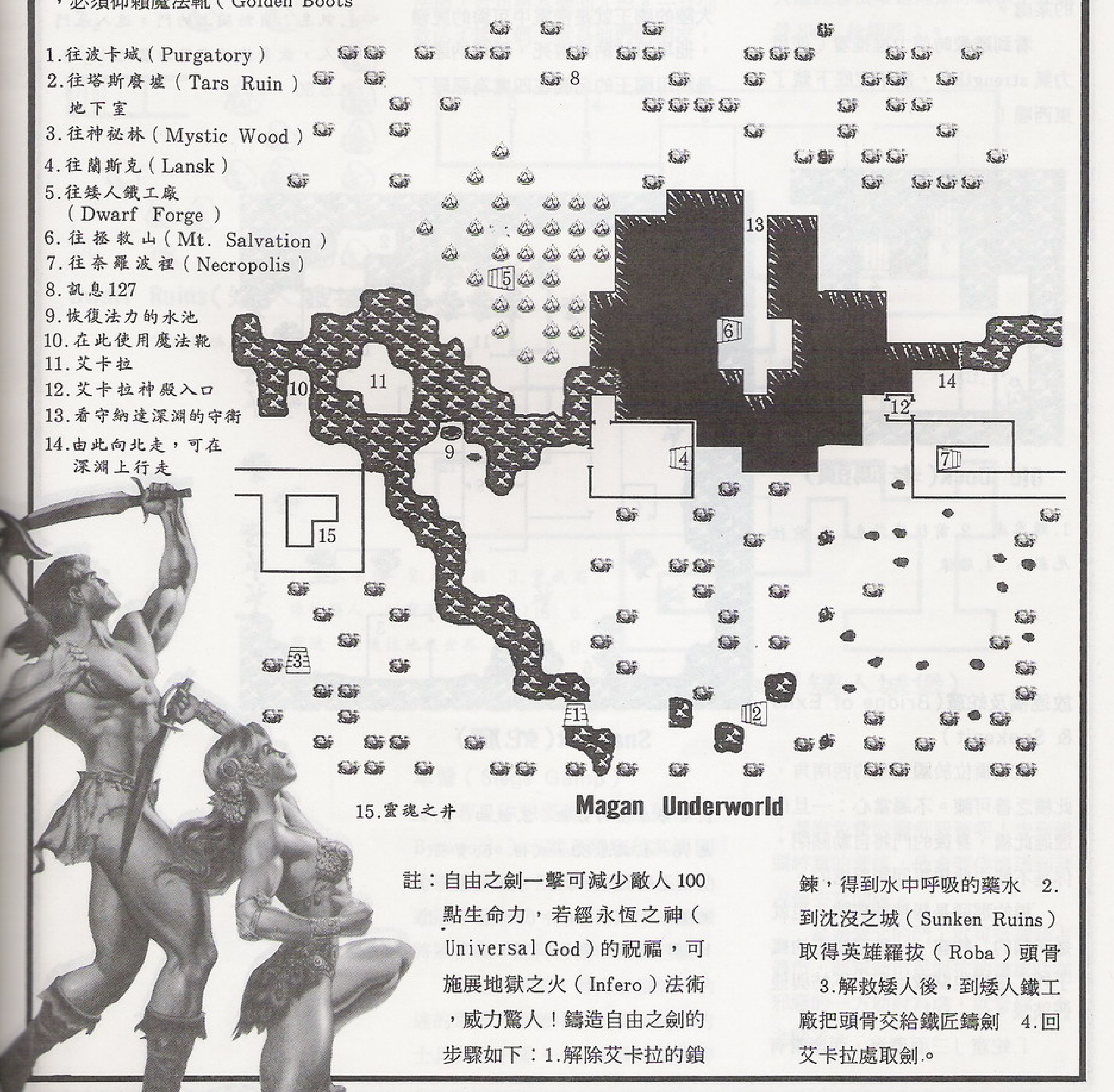
這是一個深藏在地底的神祕世界。上面有許多出口通往地面。聰明的探險者都喜歡利用這些通道前往各地，因為這裡的怪物較少也較弱，又不必繳納通行費。

值得一提的是黑暗之后艾卡拉也居住在這裡，只有她的信徒才能進入她的神殿（你必須在她的雕像前奉獻一些不要緊的物品，直到她滿意為止）。艾卡拉被納達鎖在神殿內的一個小島上，要抵達這個島，必須仰賴魔法靴（Golden Boots，在黃泥蟾蜍城）之助。如果你能解開艾卡拉身上的鎖鍊（向Necropolis的那迦取得得銀鑰匙），她會幫助你鑄造天下無敵的自由之劍（Sword of Freedom）。

另一處地方也很重要：那就是納達的深淵（Namtar's Pit），傳說納達由這裡誕生，只有把他重新投入這裡，他才會真正被毀滅。要進入這裡必須付出生命的代價——每個隊員的生命點數都會降到1點。這裡有一條小路可通往拯救山（Mountain of Salvation）。

艾卡拉神殿的南方有靈魂之井，凡是死去的隊員均可在此取得重生（但是須有人通曉神祕知識）。在地底世界沒有路可直接通往靈魂之井，必須經奈羅波裡（Necropolis）才能抵達。

此外，還有一個出口通往矮人的鐵工廠（Dwarf forge）。這個出口被許多能造成傷害的火焰包圍。如果你不怕受傷的話，可以在這裡找到大批矮人的寶藏。



註：自由之劍一擊可減少敵人100點生命力，若經永恆之神（Universal God）的祝福，可施展地獄之火（Infero）法術，威力驚人！鑄造自由之劍的步驟如下：1.解除艾卡拉的鎖鍊，得到水中呼吸的藥水 2.到沈沒之城（Sunken Ruins）取得英雄羅拔（Roba）頭骨 3.解救矮人後，到矮人鐵工廠把頭骨交給鐵匠鑄劍 4.回艾卡拉處取劍。



老碼頭（Old Dock）

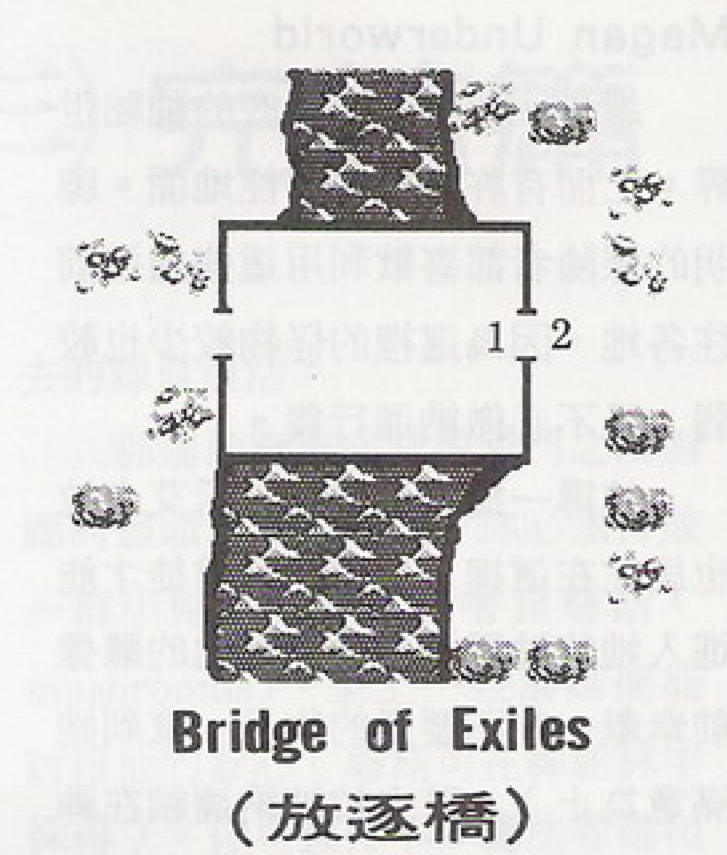
如果在蘭斯克地下城購買了前往國王島的船票，就會在這裡下船。同樣地，只要有票，也可從這裡乘船前往蘭斯克地下城。

此處另有一碼頭。有渡船通往尼塞山（Nisir），但是只接受去尼塞山的朝聖者。因此，你必須穿上白袍，裝扮成朝聖的人，才有可能混上船。（白袍就是 Pilgrim's Garb，在京雄城 Kingshome 中可找到）聽說納達的窠穴就在尼塞山的某處。

看到雕像時使力推推看（使用力氣 strength），說不定底下藏了東西喔！

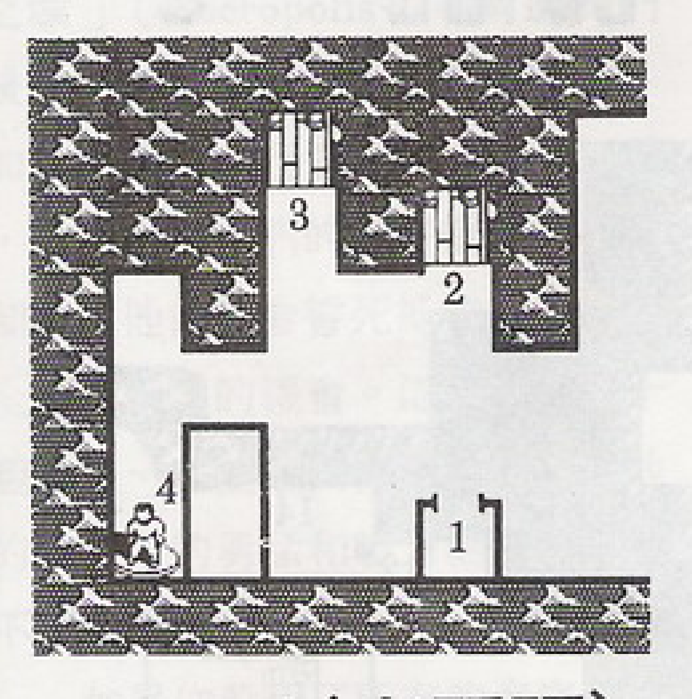
一些被海水沖上岸的遺骸。此外，北邊的樹林相當奇特，撿起幾枝樹枝，它們具有召喚野獸的效力。把樹枝送給南方海邊的瘋老頭，說不定他會有什麼驚人之舉。

如果你逛膩了想離開，可在中心的房舍中找到一密室，其中赫然有一具屍體，拿取屍體手上的戒指和寶箱，再將戒指出示給看守北方房屋的小男孩，進入房屋後的祕門，就可乘船離開這個悲慘的所在。不過，你幾乎可以因此確定：迪瑪大陸的國王就是密室中可憐的屍體，他早已被納達害死，目前納達只是利用國王的名義在四處為惡罷了。



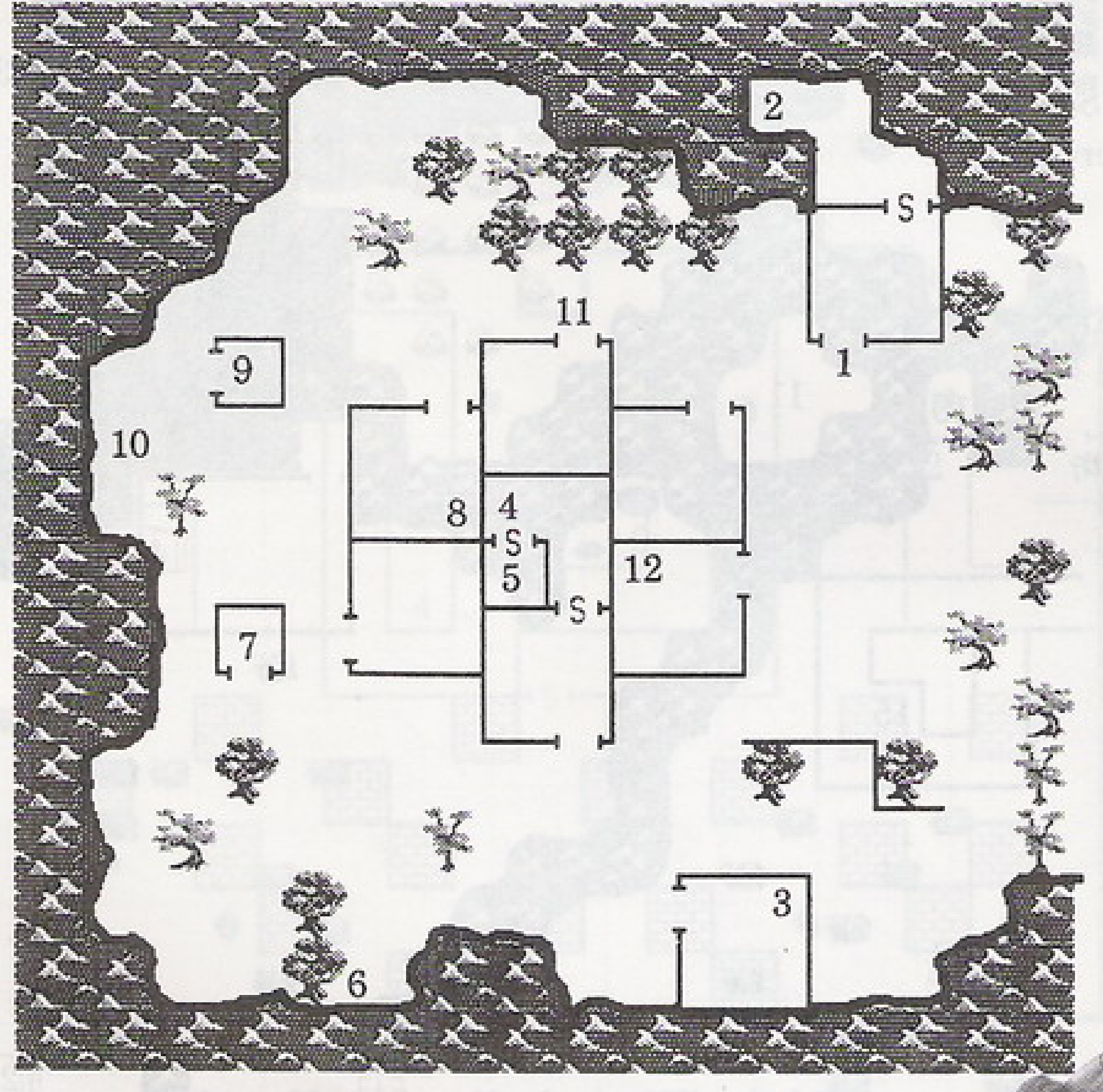
Bridge of Exiles
（放逐橋）

1.訊息：自動關上的門。進入此門的人，放棄你所有的希望吧！ 2.訊息 50



Old Dock（老碼頭）

1.購票處 2.前往蘭斯克 3.前往尼塞山 4.雕像



Snakepit（蛇窟）

1.看守房屋的男孩 2.渡船 3.訊息 76 4.訊息 80、戒指 5.寶箱 6.瘋老頭 7.沙灘椅 8.訊息 81 9.遮陽傘 10.頭部碎片（stone head） 11.樹枝 12.瘋女人 13.瘋男人

放逐橋及蛇窟（Bridge of Exile & Snakepit）

放逐橋位於國王島的西南角，此橋乏善可陳。不過當心：一旦你通過此橋，身後的門將自動關閉，你是不能由此橋再回到原處的。

橋的那頭是個精神病院，也就是所謂的「蛇窟」，除了真正的瘋子外，這裡也關政治犯。不妨與他們談談。

「蛇窟」三面環海，西岸常有



矮人廢墟及城堡(Dwarf Ruins & Clanhall)

矮人廢墟位於國王島，拜占儂市南方的一堆堆石頭之間，沒有人知道為什麼原本繁榮的小城會一夕之間荒蕪。矮人城堡的入口有機關控制，如果你曾在海盜巢穴奪得翡翠眼(Jade Eye)，把它裝到廢墟中心的雕像上，城堡的通道就會打開。

2
1

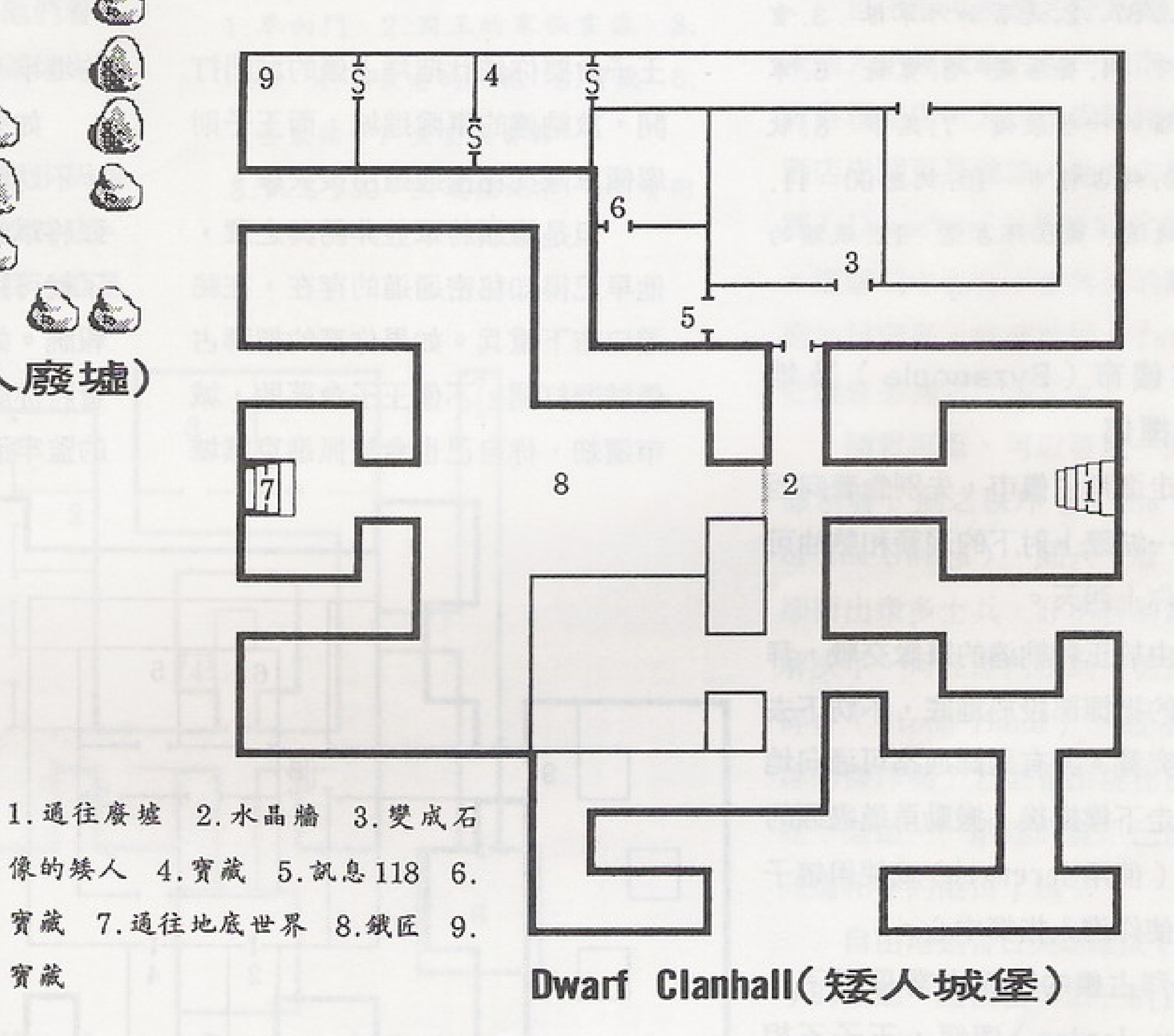
Dwarf Ruins(矮人廢墟)

1.雕像　2.通往矮人城堡

進入城堡後，別先只顧著掠奪財物——如大家所知，矮人聚寶的本事一流，但他們多疑謹慎的習性也不能忽視。由於矮人們有超凡的工藝技術，因此建造了一批看守寶藏的機器人，只要你偷取了城堡中的任一樣東西，就會知道它們的厲害。

納達把所有的矮人變成石頭，聚集在城堡北邊的某一房間內，在房間施展軟化石頭(Soften Stone)法術，就可將其變回人形。一旦你救活了矮人們，就是他們的朋友，因此可以拿取城堡中所有的物品而不受攻擊，他們也會竭盡所能地幫助你。

如果你想要鑄造自由之劍，就必須到城堡西面的鐵工廠去。因為鐵工廠內的溫度太高，所以與城堡的其他部分隔離，中間有一片隔熱的水晶牆。要前往鐵工廠，可以經由Magan地底世界進入，或是使用幾次軟化石頭的法術，穿過鐵工廠旁的牆壁。工廠內技藝精湛的矮人鐵匠會很樂意地幫你鑄劍(把頭骨Skull給鐵匠)。



1.通往廢墟　2.水晶牆　3.變成石像的矮人　4.寶藏　5.訊息118　6.寶藏　7.通往地底世界　8.鐵匠　9.寶藏

Dwarf Clanhall(矮人城堡)

軍營(Siege Gamp)

若是你想要進入拜占儂市(Byzanople)，就必須穿越其周圍的重重軍營，目前拜占儂市正與納達的軍隊交戰，納達的軍隊由鐵頭將軍帶領，把拜占儂市團團包圍。

要進入軍營，首先必須加入納達的軍隊。軍營中除了偶有喝醉的士兵前來干擾，一般來說相當平靜，還有免費的醫療服務呢！走到鐵頭將軍的營帳，他會要你滲透到拜占儂去當間諜。

穿過營北的門，就可抵達拜占儂市，要幫助市民對抗納達或站在邪惡的一方助紂為虐，就看你一念之間了。



Siege Gamp(軍營)

1.訊息87　2.是否加入軍隊　3.重兵防守　4.醫療處　5.寶箱　6.軍士遺留的一些裝備　7.黑市　8.牧師　9.拜占儂市　10.訊息90　11.祕密通道，通往拜占儂　12.鐵頭的大軍

City of Byzanople(拜占儂市)

1.訊息33　2.奸細
3.在此使用Strength，可前往地下指揮部
4.訊息37
5.通往地下指揮部
6.訊息34
7.醫院　8.武器店
9.護甲店
10.通往地下指揮部
11.通往軍營的秘道

拜占儂市(Byzanople)及地下指揮部

走進拜占儂市，先別急著向西走……城牆上射下的羽箭和熱油可會送你上西天。

由於正和納達的軍隊交戰，拜占儂的指揮部設於地底，不妨下去一探究竟。共有兩條通路可通向地底，走下樓梯後，搬動甬道盡頭的石塊(使用strength)或使用鏟子都可使你進入指揮中心。

拜占儂的軍隊由喬丹王子(Prince Jordan)率領，王子不相信他父親是如此殘酷的人，堅信國王已被納達控制。只要隨便在指揮部走幾步，就可以碰見巡視的公主，若是你答應向她投誠(surrender)，會被帶到一間牢房，在房中轉幾圈，就會被帶去見喬丹王子了。

原來拜占儂的軍隊秘密地挖了一條地道通往敵後，王子打算從通道前往圍城的軍營，對敵軍予以突襲。如果你願意加入拜占儂這方，王子會要你依計把拜占儂的城門打開，放納達的軍隊進城，而王子則率領軍隊從秘密通道由後夾擊。

但是鐵頭將軍並非易與之輩，他早已得知秘密通道的存在，在祕道口布下重兵。如果你真的把拜占儂城門打開，不僅王子會落敗，城市遭劫，你自己也會被抓進京雄城的地牢(當然，這也未嘗不可)。

如果你夠勇敢，戰鬥力也夠強，不妨跟隨王子進入祕道，到達鐵頭將軍的軍營，展開一場大戰，贏了就可拯救拜占儂市，獲得優渥的報酬。如果輸了也不打緊，納達不會將你處死，只是把你抓進京雄城的監牢而已。



Byzanople Dungeon(指揮部)

1.通往地面　2.通往地面　3.4.在此使用strength或鏟子可通過　5.寶藏　6.喬丹王子　7.牢房　8.通往地面　9.墓室　10.魔斧

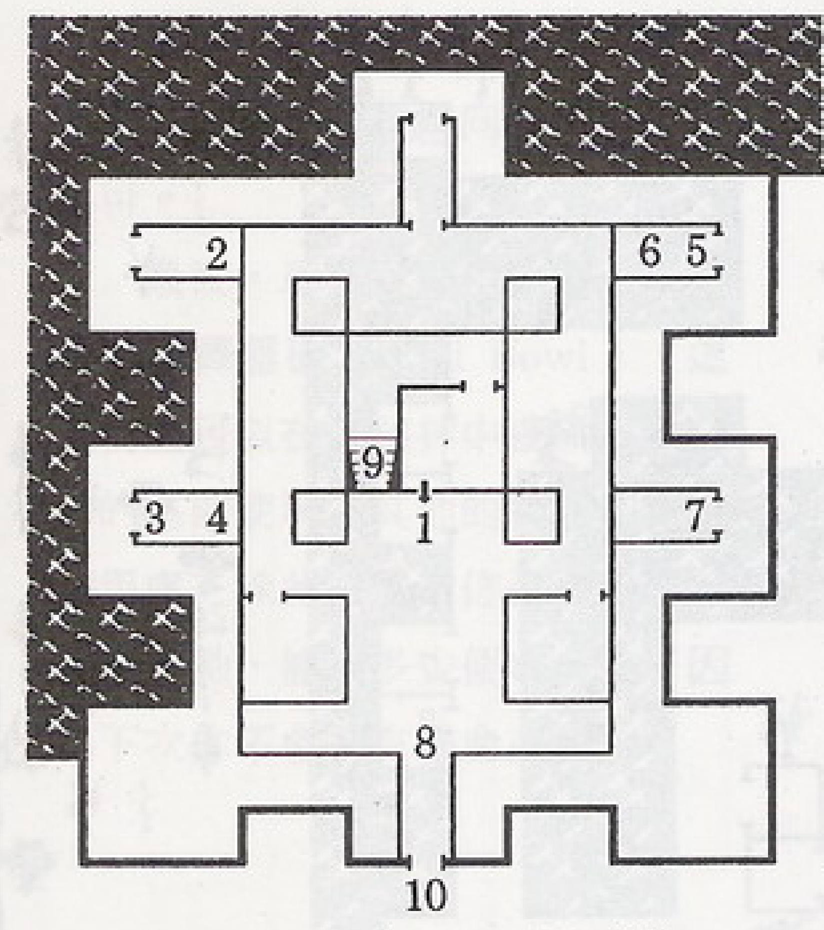


解救拜占儂後，城市將恢復正常的繁榮，各種商店一應俱全，不妨前去逛逛。另外，地下指揮部的西側有一墓室，其中除鬼魂和殭屍外，尚有一柄魔斧（magic axe），威力並不太強，拿不拿均可。

京雄城（Kingshome）

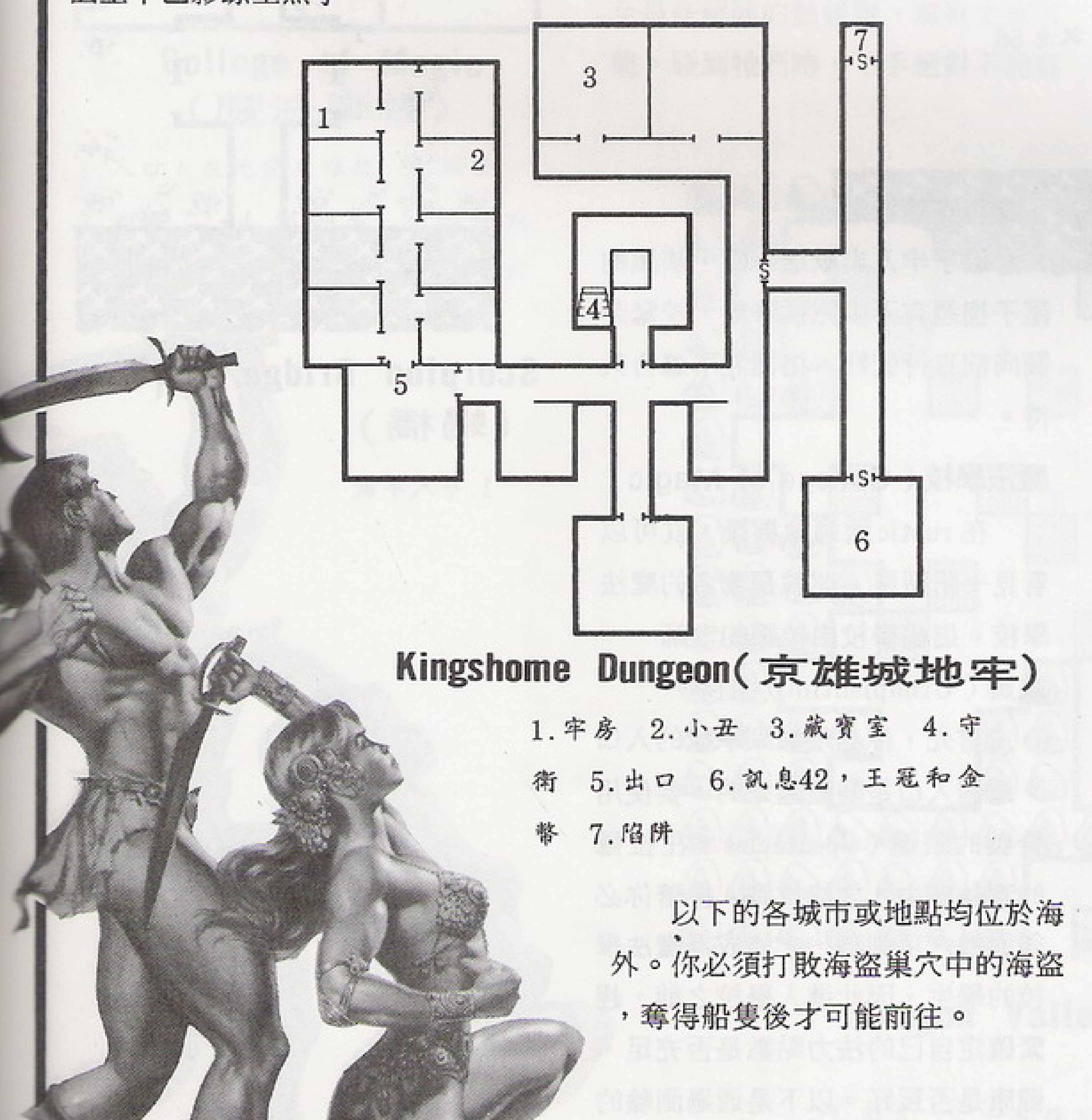
京雄城是迪瑪大陸的王城。自從納達當權後，這裡門禁森嚴，不准任何陌生人進入——雖然警衛們在納達的淫威下不得不如此，但是他們並未完全喪失良心，如果你持有老國王的戒指，出示給他們看，他們就會裝作視而不見，讓你大搖大擺地進去。

偌大的王城內毫無聲息，灰塵滿佈，顯然已經荒廢了一段時日。城內還存有一些值錢的東西，但是國王早已影踪全無了。



Kingshome(京雄城)

1.單向門 2.國王的家族畫像 3.衣櫥 4.朝聖者的白袍 5.寶藏 6.一些裝備 7.皇室圖書館 8.訊息130 9.通往地牢 10.警衛



Kingshome Dungeon(京雄城地牢)

1.牢房 2.小丑 3.藏寶室 4.守衛 5.出口 6.訊息42，王冠和金幣 7.陷阱

以下的各城市或地點均位於海外。你必須打敗海盜巢穴中的海盜，奪得船隻後才可能前往。

京雄城地牢（Kingshome Dungeon）

不管你是怎麼被送來這裡的，都不要太灰心，這座地牢的防守並不算嚴密，只要打敗一小群守衛就可以出去了。

除了藏寶室中有些值得拿取的東西外，這座地牢沒什麼奇特之處。對了！出門的時候別忘了向納達打聲招呼，別被他的出現嚇呆。

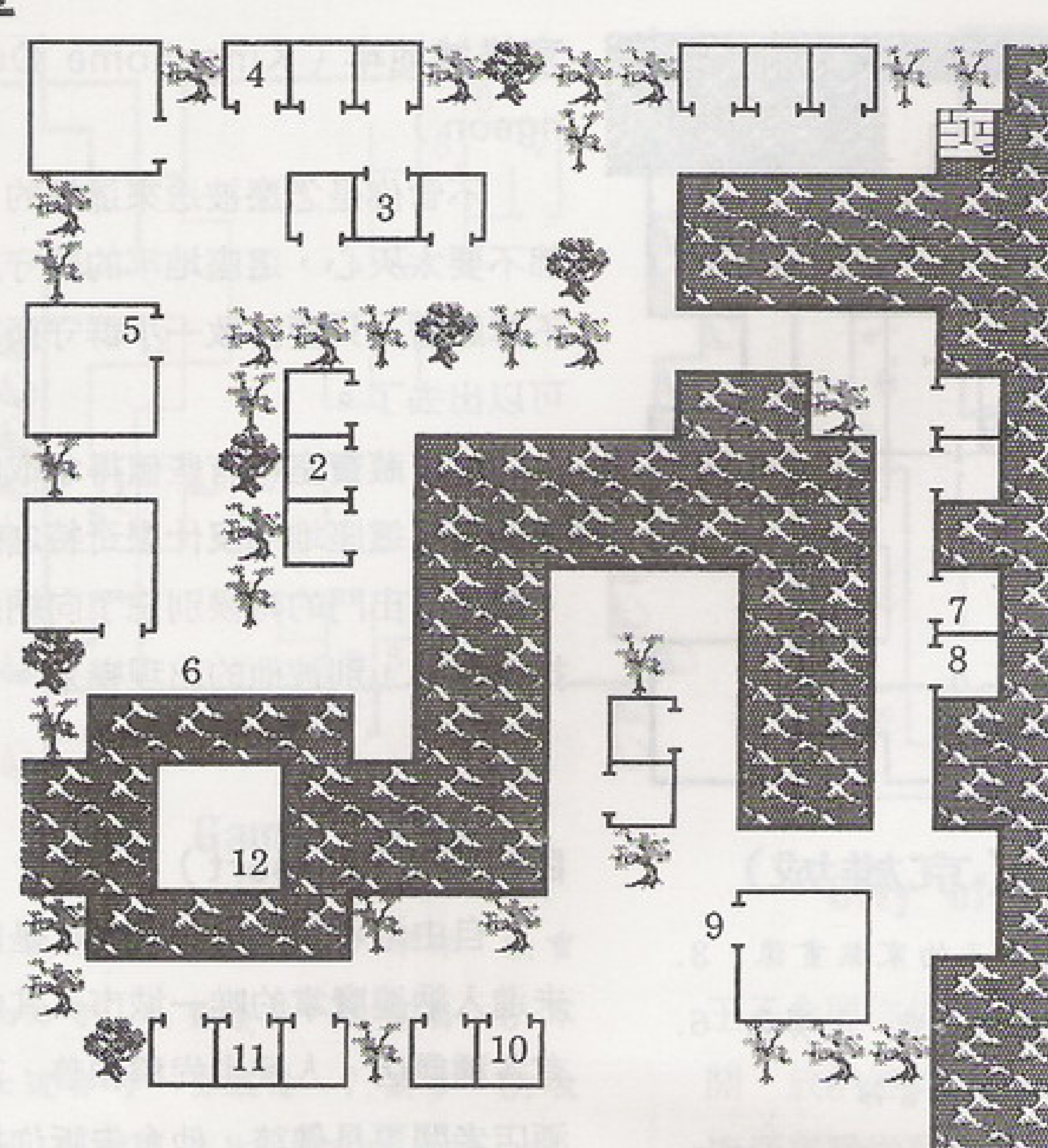
自由港（Freeport）

自由港可說是名符其實，是尚未進入納達魔掌的唯一城市。其中有各種商店，人民也尚稱和善，其酒店老闆更是健談，他會告訴你拉娜（Lanac'toor）身體碎片的線索。這個城中也有不少外來的難民，例如絕望島上的塔斯城（Tars）就把議會都搬來此地了。

隨意逛逛，可以發現一間屋子標示著「劍之秩序」（the Order of the Sword），闖入一看，屋角卻衝出衆多士兵，好不容易把他們解決了，可在屋內找到一塊拉娜的碎片（Stone Hand）。這不是納達的傑作嗎？怎麼會出現在自由港呢？難道……納達的魔爪已悄悄伸向這和平的港口了嗎？

自由港是昔日英雄羅拔（Roba）的故鄉，羅拔當年以一柄自由之劍對抗邪惡，所向無敵。如今這柄劍就插在港內的小島上，四周都是沸騰的海水，等待傳說中的英雄去拔取。你走到島前，只要祭起黃泥蟾蜍城得來的魔法靴，就可一躍到島上……但是拔劍之前，想想以前酒店老闆的忠告，還有拉娜碎片帶來的不祥啟示。（拔劍前最好先存下進度）





City of Freeport(自由港)

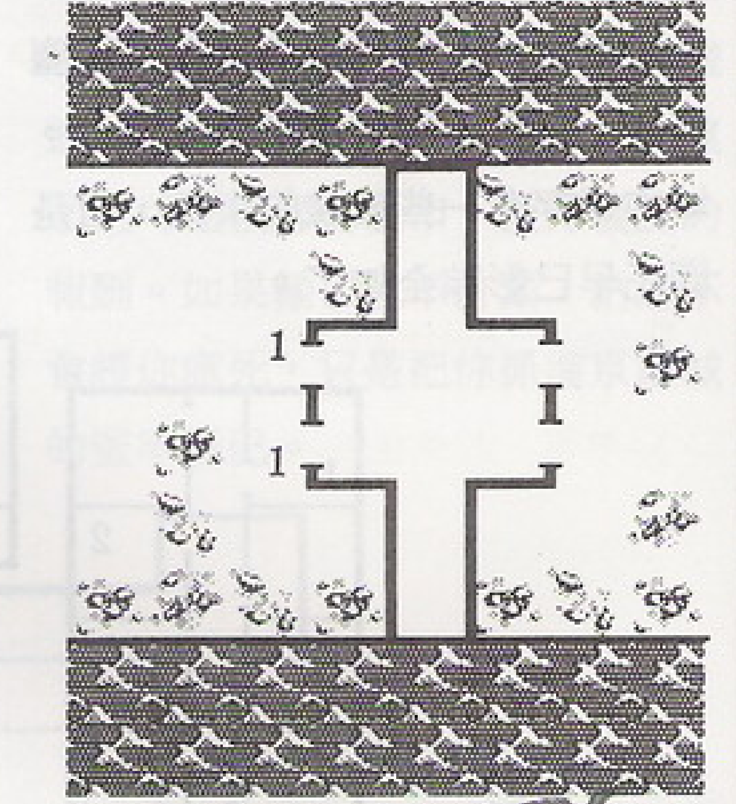
1.碼頭 2.武器店 3.護具店 4.醫者 5.市議會 6.訊息52 7.the Order of the Sword，拉娜碎片 8.酒店 9.塔斯市議會 10.魔法店 11.賣龍石的店 12.自由之劍 13.訊息56

Royal Gome Preserve

(皇家專有獵區)

1.野獸的足跡，使用追踪技能可找到麋鹿。

2.傑克的小屋



Scorpion Bridge

(蝎橋)

1.半人半獸

皇家專有獵區(Royal Game Reserve)

皇家專有獵區位於 rustic 的樹林間，昔日老國王十分喜歡在此打獵。這裡有許多野獸及樹精，戰力十分強勁，是個練功的好所在，不過除此之外就沒有什麼特別的。不過注意，這裡是禁止外人行獵的。

老傑克是獵區的管理員，對國王忠心耿耿。他在林間佈下了不少陷阱，踩上了會被高高吊起，過一陣子才能下來。碰到傑克時，只要出示老國王的戒指(signet Ring)，就能獲得一把百發百中的神弓(magic bow)。

蝎橋(Scorpion Bridge)

當你在 rustic 下船，沿著海向南行，就會抵達蠍橋。蠍橋由兩隻半人半獸把守，如果你在神秘林(mystic wood)獲得的 Totem of Enkidu 還在身邊，拿給牠們看，就可安然通過。

過了半人半獸這一關，漆黑的屋子裡還有不少兇猛野獸，咬緊牙關向前直行就好。這裡並不適合久待。

魔法學校(College of Magic)

在 rustic 通過蠍橋後，就可以看見一所房屋，那就是著名的魔法學校。這個學校由拉娜的老師——烏娜(Utnapishtim)主持。

首先，你必須找到學校的入口。這個入口是隱藏起來的，要使用特製的眼鏡(Spectacles，在拉娜的實驗室中)才能找到。接著你必須通過六項測驗，才能成為魔法學校的學生，因此進入學校之前，趕緊確定自己的法力點數是否充足，健康是否良好。以下是通過測驗的方法。





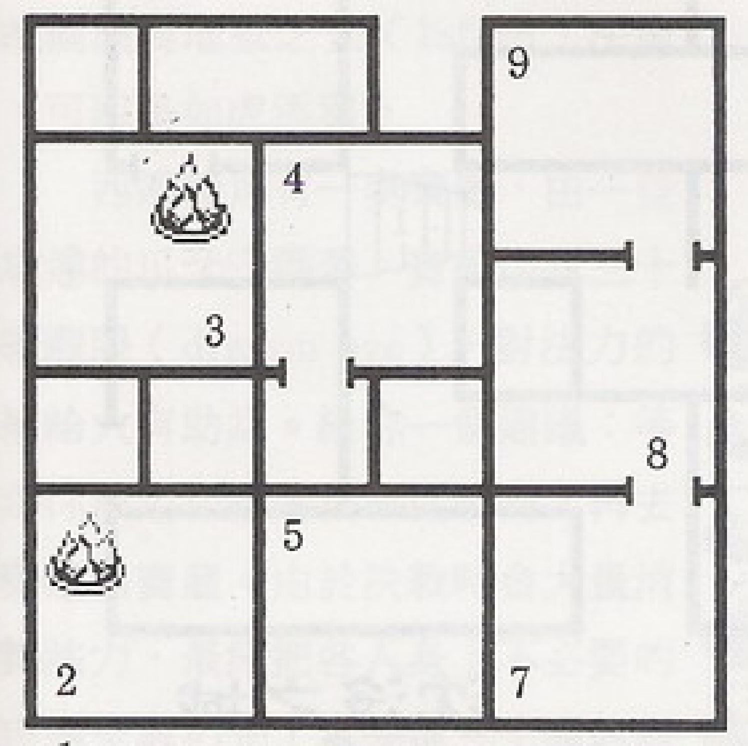
測驗一：施展 Ice Chill 法術，凍結面前的火牆。

測驗二：施展 Fire Storm 法術，熔化面前的冰牆。

測驗三：施展 Cloak Arcane 法術，使隊伍隱形。

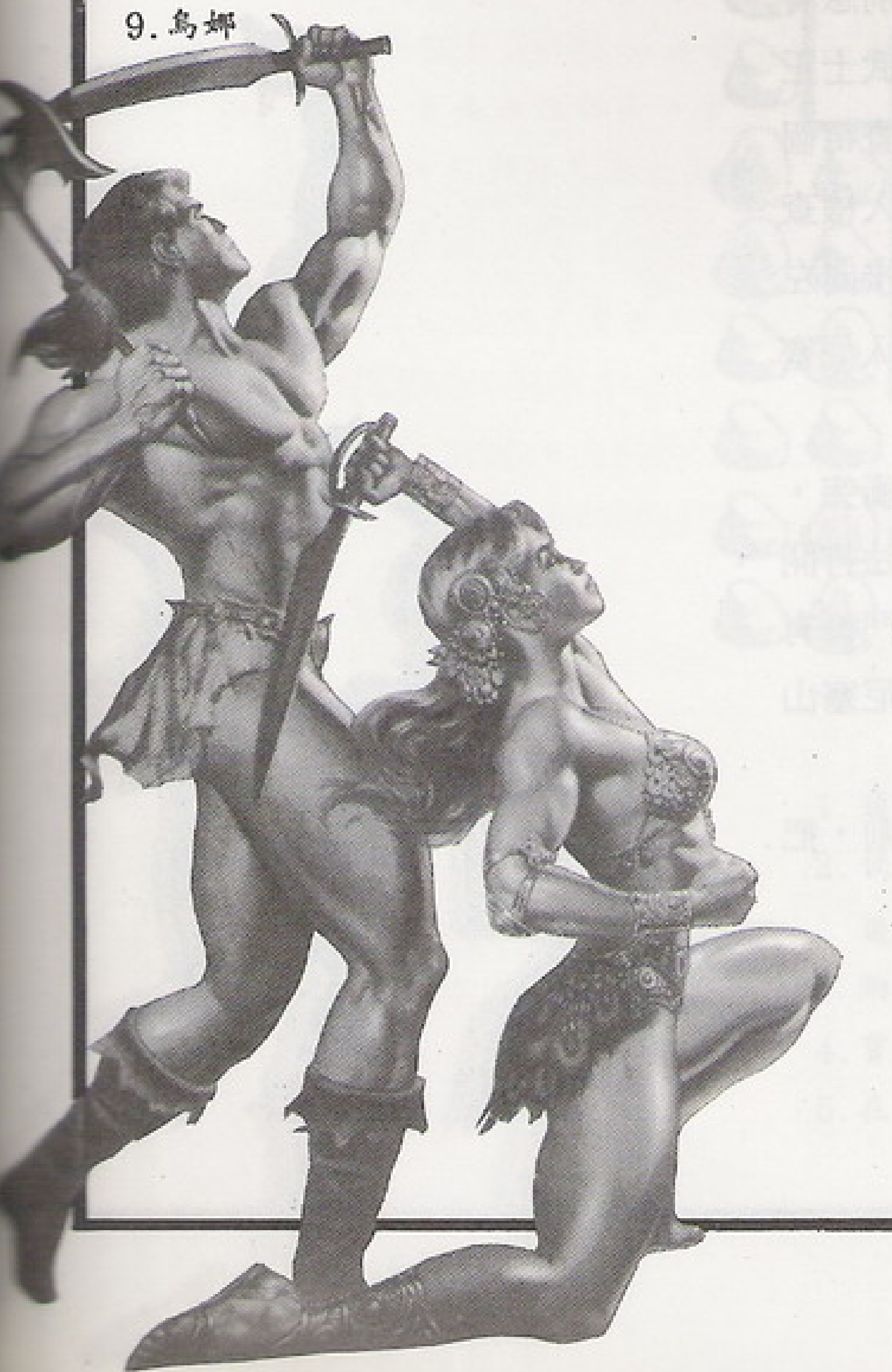
測驗四：和野蠻人戰鬥，注意：你必須全憑力氣，法術在這裡是不起效用的。

測驗五：施展 Soften Stone 或 Disarm Trap 法術通過陷阱。



College of Magic
(魔法學校)

1.入口。在此使用眼鏡 2.測驗一 3.測驗二 4.測驗三 5.測驗四 6.野蠻人 7.測驗五 8.測驗六 9.烏娜



測驗六：這關最簡單，不要理會烏娜的恫嚇，直接向前穿門而過即可。

最後，烏娜會讓你挑選一樣寶具，選擇靈碗（Soul Bowl），這個物品可以在神祕林中查頓(Zaton)的墓前使用，其他的物品則沒什麼用處。除此之外，你還可以得到許多卷軸，能拿多少便拿多少，因為下次你不會再有機會來了。

龍谷（Dragon Valley）

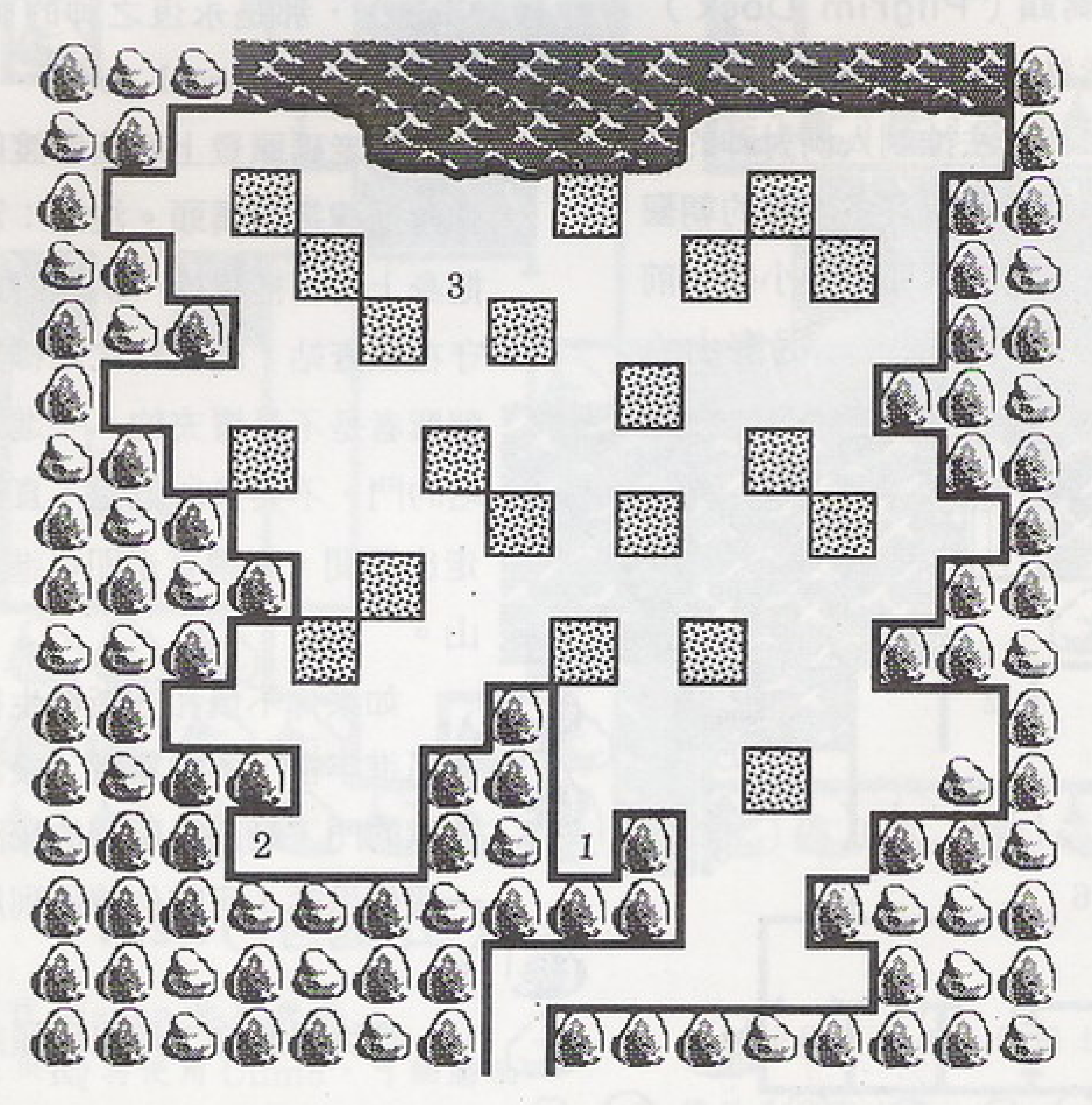
進入龍谷的人必須有極強的戰力和一顆龍寶石（Dragon Gem，在蘭斯克地下城），兩者缺一不可。最好再帶一批龍石去補充法力。

龍谷位於沈沒之城（Sunken Ruin）西方附近的石堆間，裡面全是些超強的骷髏龍、龍戰士及火龍。碰到牠們時，下手絕對不能容情，多戰一回合就能使你遭受極大的損失，因為大部分的龍在遠處就可噴火攻擊，你必須忍痛多向前幾步才能打到牠們。

龍后座落於谷地北面，碰到她時，不必妄想打贏她，拿出身上的龍寶石，她就知道你是龍的朋友。在你最後與納達的決戰中，龍后這位朋友可使你省去不少麻煩。

此外，谷中的龍牙（Dragon tooth）是不錯的武器，可攻擊60呎以外的敵人，而龍眼及龍淚（dragon eye，dragon tears）也相當珍貴，龍眼的功用和龍石相同，不過效力更強。

除非你喜歡濫砍濫殺，否則最好別在這裡流連，見到了龍后就趕緊回家吧！



Dragon Valley(龍谷)

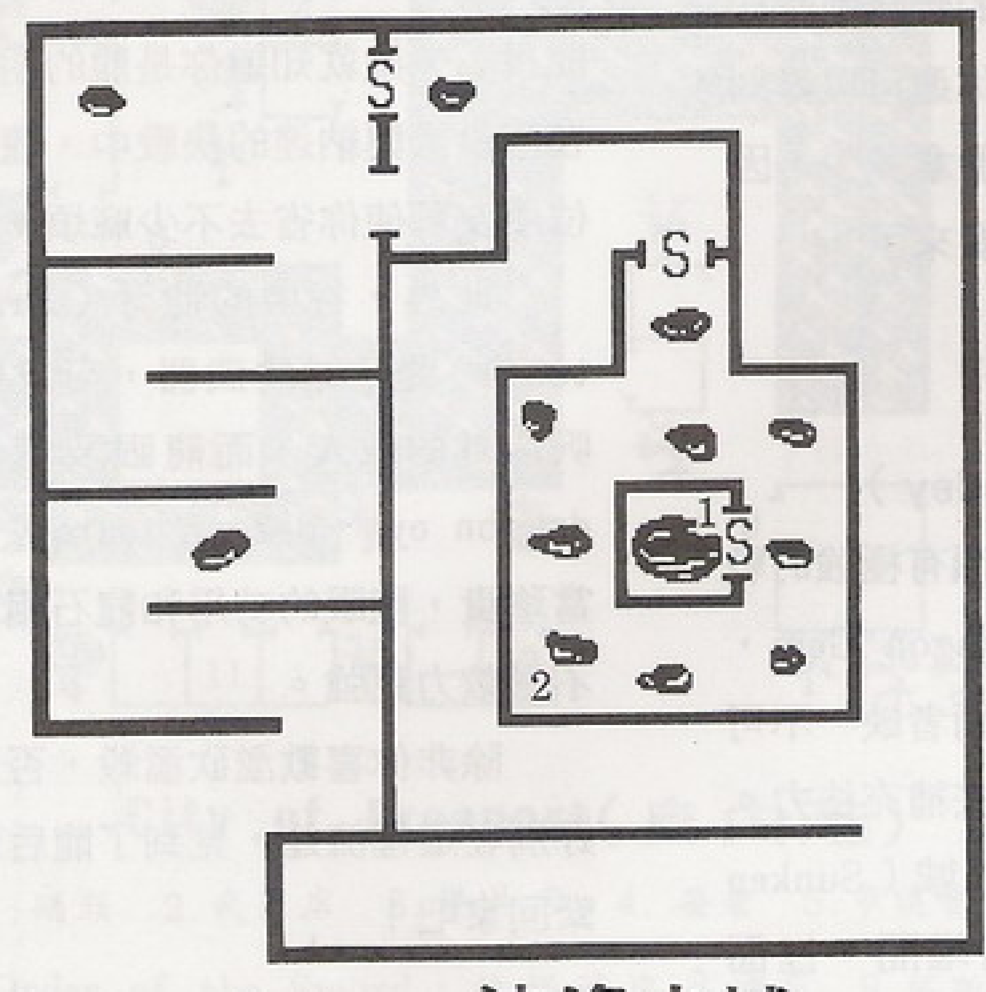
1.龍牙 2.一些龍石及龍淚 3.龍后



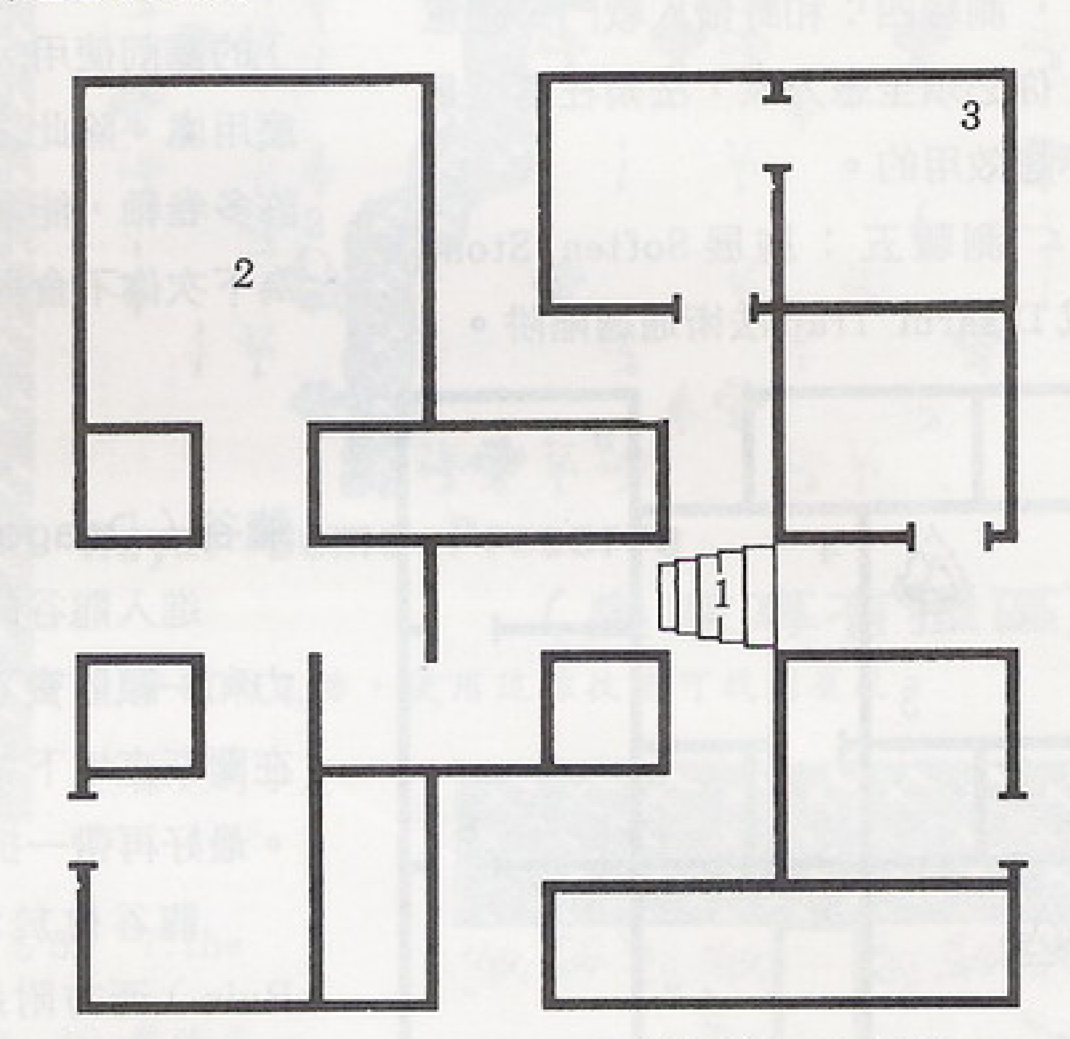
沈沒之城（Sunken Ruins）

沈沒之城共有兩個部分：陸上與水下。陸上的部分沒有什麼特別，敵人也都不強。城市北方有一道密門，可在門內拾獲一項十分強的武器 Spiked flail。再過一道密門，就可見到一水池，這時使用艾卡拉女神給你的藥水（water breathing potion），就可潛到水中，進入沈沒之城的水下部分。

到這裡的主要目的是尋找英雄羅拔的頭骨，用以鑄造自由之劍。頭骨在一隻大蚌中，拾起蚌殼（clam），等你離水後蚌殼就會自動打開。此外，某一只寶箱裡有一些龍石，走的時候別忘了帶回去作紀念。



Sunken Ruins (Above Water) **沈沒之城** 1.水池 2.Spiked Flail



Sunken Ruins (Below Water) **沈沒之城** 1.入口 2.蚌殼（頭骨） 3.上鎖的寶箱

朝聖者碼頭（Pilgrim Dock）

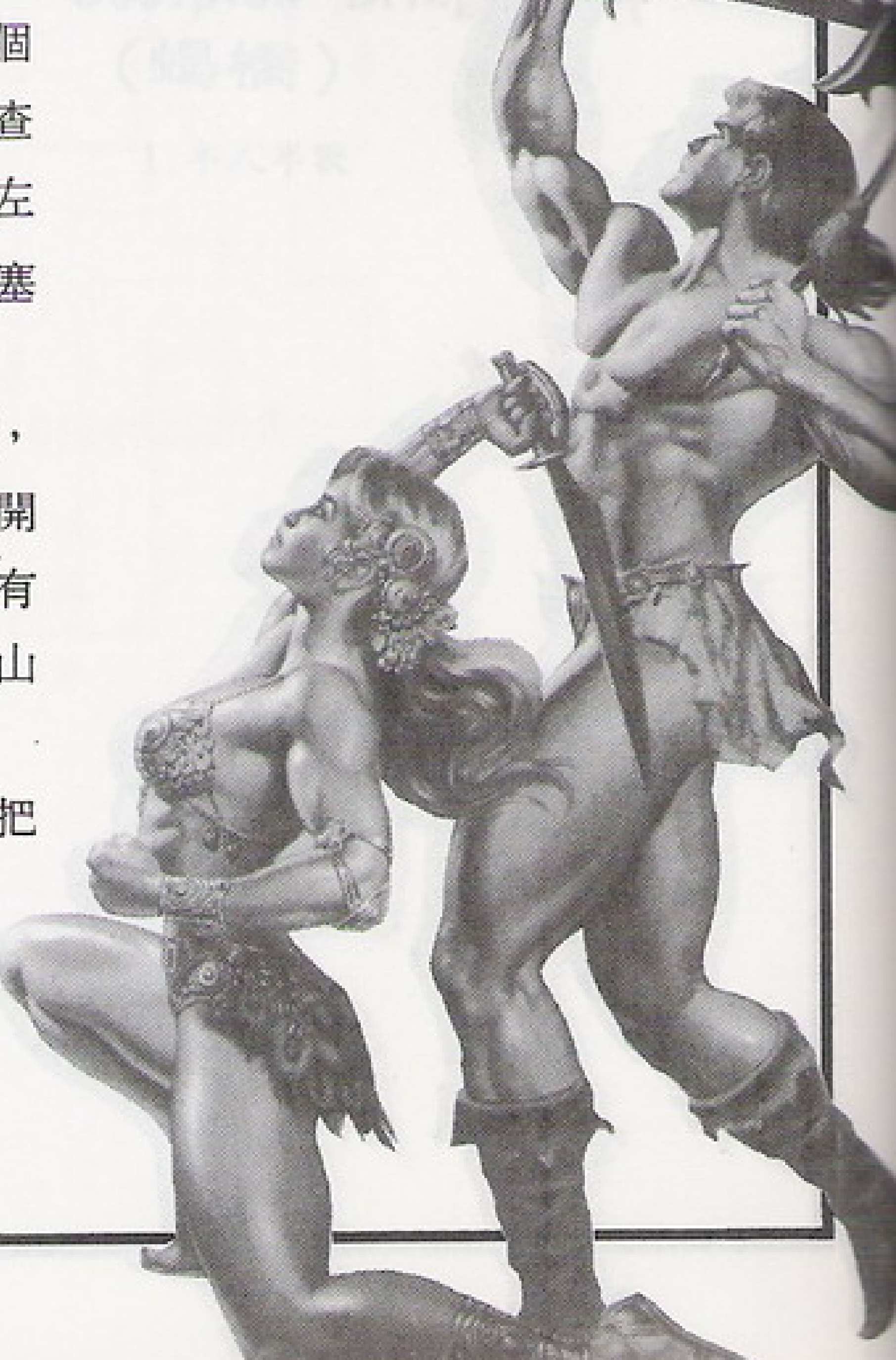
雖然納達控制了迪瑪大陸上的各城市，卻無法控制人們對神的敬仰之心。每天都有許多虔誠的朝聖者在國王島的老碼頭搭乘小船，前往他們心中的聖地——尼塞山（Nisir），那是永恆之神的神殿所在地。（Universal god）

從老碼頭登上朝聖者渡船後，就會抵達這個碼頭。注意：別急著把身上的白袍脫掉，納達的武士正守在檢查站，虎視眈眈地檢查每個朝聖者是不是冒充的。一進入檢查站的門，不要多所逗留，直接向左走出房間，繼續直走即可進入尼塞山。

如果你不慎和守衛發生衝突，被抓進牢裡，不要驚慌，設法打開監獄的門，最西邊房間的秘門後有一個傳送站，可將你傳送到尼塞山。

最後提醒你：走出碼頭前，把身上的白袍換成盔甲。畢竟，光憑神的保佑不足以使你抵抗尖刀利劍的。

Pilgrim Dock (朝聖者碼頭) 1.碼頭 2.檢查站 3.監牢 4.傳送點 5.永恆之神的雕像 6.看守監獄的守衛



尼塞山(Nisir)

共有兩種方式可抵達尼塞山:搭乘朝聖者渡船或經由 Magan 地底世界。在這裡你可以遇見一些朝聖者(pilgrim),別急著攻擊,他們並沒有惡意,你只要選擇避開(run)就沒事了。

尼塞山頂有永恆神祇的神殿(universal god),是每個朝聖者必到之地。如果你身上配有自由之劍,在這裡祝禱一番,就可以用此劍施展地獄之火(Infero)法術,可說是如虎添翼。

西邊牆角有一處寶藏,由一些納達的爪牙守護著。寶藏中有三十顆龍眼(dragon eye),對法力的補給大有助益。給你一個建議:等到你決定和納達決一死戰時,再去動這個寶藏。由於決戰時會大量消耗法力,最好把各人身上不必要的東西全數扔光,拿完這三十顆龍眼,才能有十足的把握對付納達。

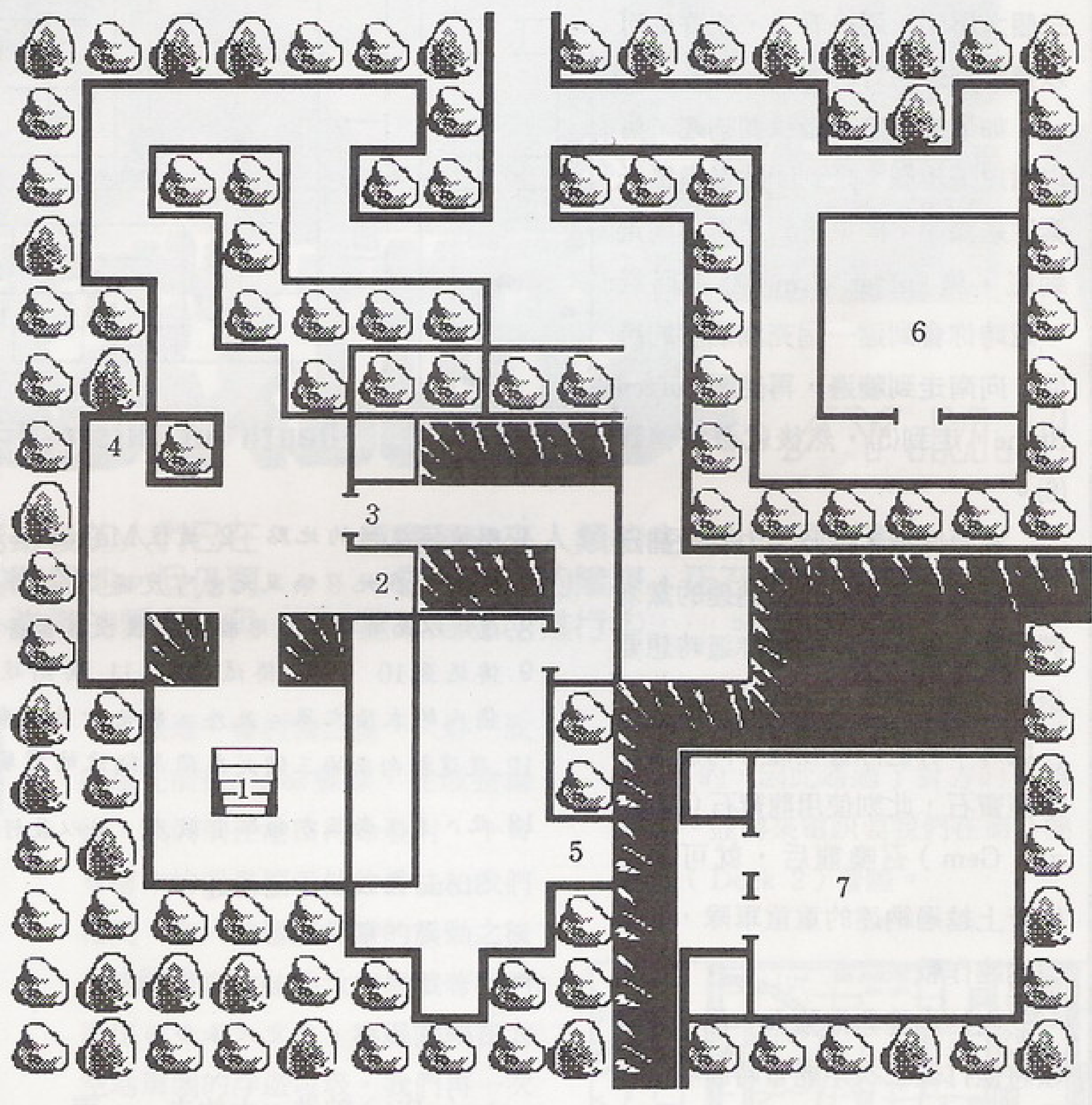
尼塞山是個既神聖、又邪惡的地方,因為納達的巢穴也設於此地。納達的黑塔位於東南角,四周都是深淵。要走近深淵必須通過納達神殿中的重重埋伏,但是如果你具有攀登技能,而且 IQ 夠高,可以從神殿大門邊爬牆進入(先使用 intelligence,再使用 Climb 技能),這樣能避免許多無謂的戰鬥。走到深淵旁邊,使用魔法靴(Golden Boots)可一躍而過,面前的黑塔可以將你傳送到尼塞山腹——納達的基地,你準備好了嗎?

尼塞山腹(Depth of Nisir)

最後的時刻即將來臨。記住:傳說必須將納達投入地底世界的深淵,才能真正將他消滅。

剛被傳送進來時,你會發現自己處於一間密閉的房間,使用 Soften Stone 法術可穿過牆壁,儘快直走到盡頭,再施一次 Soften Stone,就可進入納達的基地。

這裡到處都是敵人,傳送點也很多,而且不太有規則,某些地方更佈下了陷阱。不過如果謹記下面幾點,要保持平安也並非沒有可能:1.每接收到「the floor is mo-



Nisir(尼塞山)

1. 通往 Magan 地底世界
2. 使用IQ再使用 Climb,可翻牆而過
3. 納達神殿
4. 寶箱,內有大批龍眼和武器
5. 在此使用魔法靴可越過深淵
6. 永恆神祇,可在此使用自由之劍
7. 傳送至尼塞山腹

ving」訊息，趕緊按 ? 鍵查看自己是否已不在原位。多走幾次，一定可以到你想去的地方。2.走道上的敵人多半是隨機出現的，不妨一接觸就溜之大吉，再走回來時很可能就能安然通過。3.保持戰力及法力，能躲就躲。每打一場就馬上療傷及恢復法力。4.善用「軟化石牆」法術，穿牆而過可以避免許多戰鬥。有些地方更是非用不可。

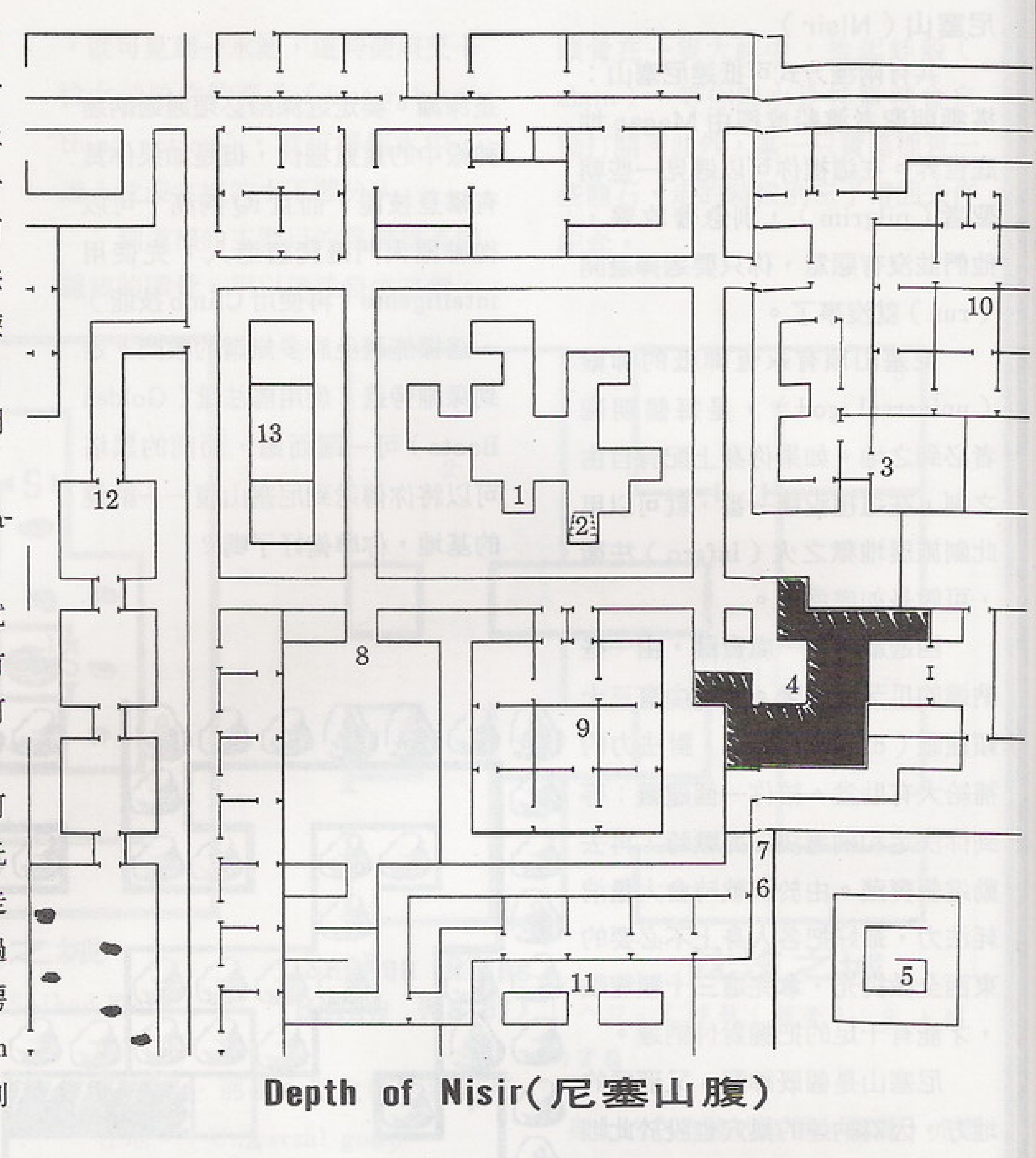
納達的左右手美斯達（Mystalvision）和鐵頭將軍（Iron Head）都在此處，只要你找得到他們，就可以和他們決一死戰。⑿處向南有三個大房間，逐一看去，或許你可以猜到納達的野心。

如果你希望直接找到納達，可以循以下步驟：走到⑷處召喚風元素度過深淵，向東走到底再向南走到底，施 Soften Stone 穿牆而過。這時你會到達一個充滿陷阱的房間，向南走到牆邊，再使用 Soften Stone，走到⑸，然後就會被傳到⑹。

在原處把生命及法力點數補足，然後就得向南開始與納達的黨羽們展開車輪大戰。如果你這時想要退卻，退至⑺即可被傳送出尼塞山。此外，若是你曾在龍谷向龍后出示龍寶石，此刻使用龍寶石（Dragon Gem）召喚龍后，就可乘在她背上越過納達的重重軍隊，直接與納達作戰。

由於納達非常強大，你必須連續將他打倒三次才能暫時勝利，因此在⑹處最好把所有的龍石及龍眼都放在法師身上，免得法力補充不足。

擊敗納達後，帶著他的屍體被傳送到 Magan 地底世界的魔法水池旁，療好傷後，再走到水池去恢復法力，然後向納達深淵（Namtar's Pit）前進。大約走一、兩步就會再受到一次猛烈的攻擊，千萬挺住，否則一敗之下將前功盡棄。在納達深淵前，納達又會起身和你作最後的殊死戰，再度將他打敗後，走到深淵前，把屍首投下……享受最後勝利的快樂吧！ ⚜



Depth of Nisir（尼塞山腹）

1.剛被傳送到的地點 2.通往 Magan 地底世界 3.鐵頭將軍
4.深淵。在此召喚風元素可度過 5.傳送至6 7.出口
8.這段以南有許多隱形牆，要慢慢摸索著向南走
9.傳送至10 10.傳送至9 11.美斯達。其周圍均是會傷人的太陽之風。此外。將他打敗後會被臨死的他傳到13
12.從這裡向南的三個大房間是納達的實驗室，好好參觀吧！
13.北、東、南三方向都有敵人，所以最好向西使用 Soften Stone 兩次，穿牆而過





THE 25TH CENTURY

BUCK ROGERS

最後倒數——

攻略（二）

拯救地球

/Y.M.J

西元2456年，浩刼後的人們已在太陽系中建立無數的殖民地。但仍有一件不變的陰影——強權的野心，仍威脅著未來人類的生存。末日計劃，一個毀滅性的陰謀，正在太陽系的各星球間秘密進行中……。

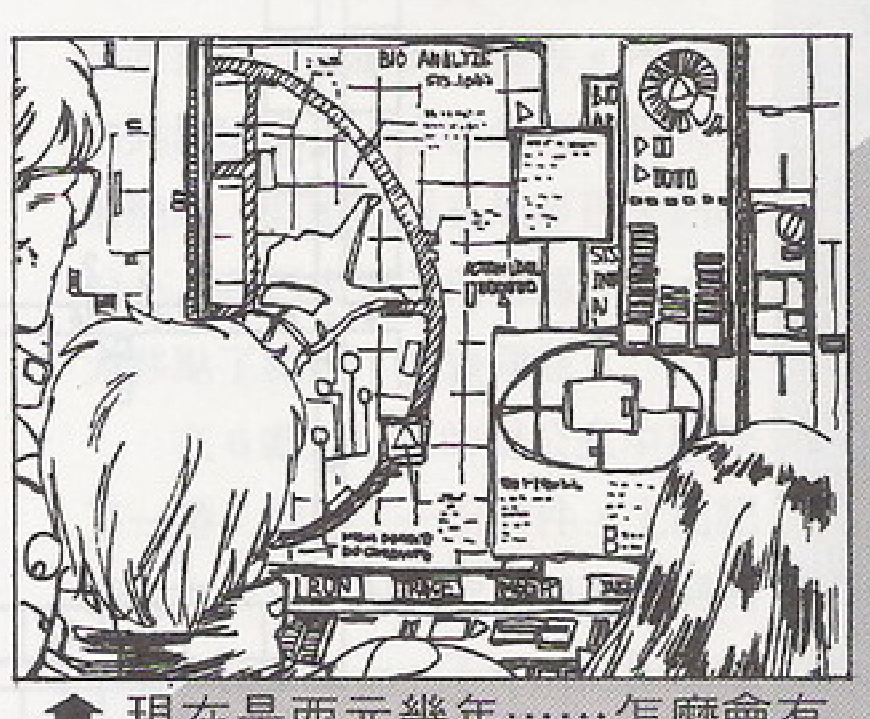
隕石基地的秘密

間諜船一役收穫固豐，但是 Scot. Dos從間諜船的電腦中找出的資料還提供了我們相當珍貴的情報。

1. 間諜船上的 ECG 原本是在小行星帶 Ceres 某處的 RAM 隕石基地製造的。
2. RAM 在火星有個叫 Gradivus Mons 的秘密基地。
3. RAM 在金星上也有一個秘密基地，Scot. Dos已掌握其正確座標。

經過一番討論之後，大夥一致同意先前往 Ceres 探探，完成整編後，我們前往港口待命發射，卡爾頓傳來的訊息顯示他的看法和我們相同。在一陣習以為常的震動之後，這艘甫經改裝的太空船載著我們衝出救世者太空站，穿過圍繞在太空站周圍的浮遊垃圾，我們再一次進入了宇宙。L.Y.C 發揮了優秀的導航技巧，迅速的操縱太空船飛向 Ceres。

抵達 Ceres 的軌道後，L.Y.C 啟動掃瞄器，果然在小行星群中發現了基地的反應，於是操縱太空船往反應的位置而去（選 Asteroid Base）。由於這艘船原本就是 RAM 的，因此通過了對方的辨識掃瞄，並傳來電訊要我們在第 2 號碼頭（Dock 2）著陸。



⬆ 現在是西元幾年……怎麼會有這樣〝落伍〞的〝東東〞呢？

隕石基地全圖

第一層

碼頭區

D1 D2 D3 D4

E1 E2 E3 E4

第二層

電腦部門

E1 E2 E3 E4

Gennie Dev Lab 3

KEY	
Wall	牆壁
Door	門
Elevator	電梯

當我們接近那個巨大的連接口時，輔助降落系統伸出機械臂導引我們降落，好不容易把船身停妥，我們經由連接好的空氣索道進入基地，剛走出氣密室就碰見一個滿面愁容的RAM軍官，看似正在等候我們。他一看見我們就好像看到了救星一般；「感謝上帝，你們總算回來了。我們正面臨一場生物工程上的緊急事故，有些小孩子不小心啟動了釋出系統。對了，威廉博士呢？」

大夥的心裡不約而同的猛跳了一下，幸好一向擅於鬼扯的Lord Jean趕快出來和他亂屁一通（選Bluff），心慌意亂的RAM軍官很快就被騙過，於是繼續說道：「真是抱歉，你們一定是泰龍（Talon）的屬下。向右走然後轉向通道直走便可抵達電梯。我要去看看撤出作業進行得如何，失陪了。」他說完便匆匆離去。

他離開後，留下大夥兒面面相覷，不知道這是怎麼一回事。L.I.V壓低了聲音笑著說：「拜間諜船之賜，他似乎並不知道我們是NEO的人，不過緊急狀況和撤出作業是什麼意思？」

「我知道了！」G.R.X拍了一下大腿，興奮的說：「這裡原本就是一個變種生物研究基地，大概是發生了什麼重大事故，所以全基地的人員都準備緊急撤出。剛才那傢伙看見我們在這種時刻竟敢前來，八成是以為我們是來幫忙的，所以才指示我們電梯的位置，希望我們趕快去收拾殘局。」

「說得對！」L.Y.C點了點頭，說：「那麼研究室一定是在更深的地方。我們藉此機會正好可以把整個基地搜上一遍，在這個人人逃命惟恐不及的時候，不論我們做什麼都沒有人會管。只是那重大事故不知道是…」

「大概又是ECG吧！」Lord Jean伸了伸舌頭，說：「ECG已經夠難纏了，我可不希望又有什麼



更要命的東西出現。」

「好了，不管怎樣，先徹底搜索這個基地再說！」我舉起了手上的雷射步槍，喊道：「上路了！」

大夥歡呼了一聲，武器上手，大步往前走去。走沒幾步，走廊上的擴音器響了起來：「1號電梯的爆破將按照程序表進行。」

「爆破？他們想幹什麼？」L.I.V驚訝的問：「想把通路封死嗎？」

「那麼我們最好快點，不然就沒機會下去了。」Alferd總是不忘再提醒一句。於是大夥兒也加快了腳步，希望能儘速完成在這一層的探索。

我們先後在4處和12處找到了一部正發訊警告附近船隻的發訊機和一個孩子留給他父母的留言。L.I.V看了之後臉現擔憂之色，說：「如果剛才有孩子到變種生物研究室上課，那他們現在恐怕都陷在那裡逃不出來了。」

「沒問題，」G.R.X「拍」一聲抓起了飛彈步槍，堅定的說：「只要他們還活著，我們下去搜索時一定可以順便把他們救出來。」

我們繼續著乏味卻又緊張的探索。接著在3處遇到了一群守衛，他們劈頭就說：「你們一定是特種部隊了，我們馬上就要移動，祝你們好運。在你們下去之後我們會炸掉電梯，這裡是你們的裝備。」我們拿了幾份解毒劑和炸藥包，謝過他們之後繼續前行。

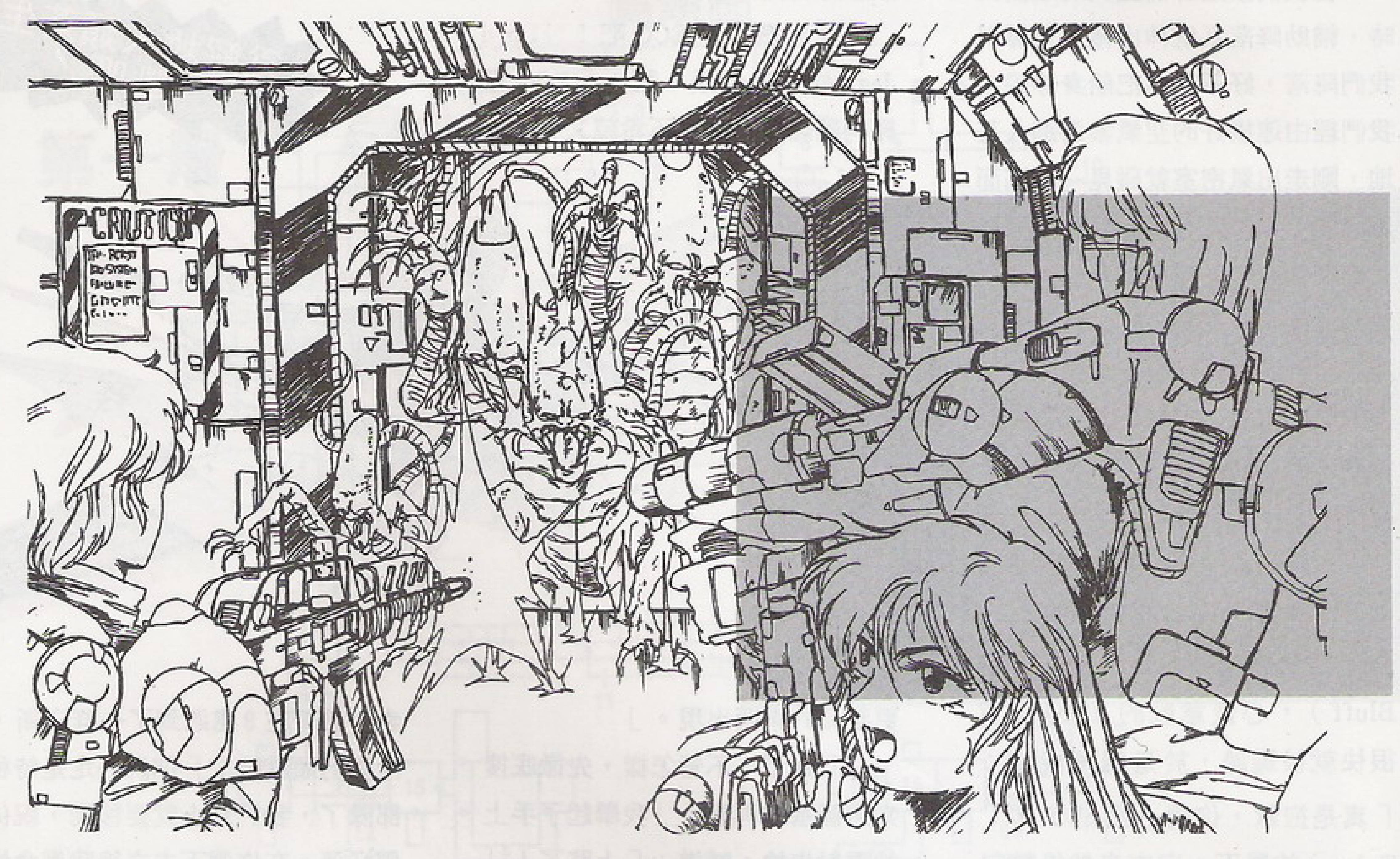
E2處就是往下的電梯，但我們還不想現在就下去，於是走到15處，發現一群RAM來不及帶走而被毒殺的工作用變種生物，在L.I.V的救治之下（選Heal）奄奄一息的牠們終於恢復了生氣。

接著，我們在7處首席行政官的辦公室中發現了一段筆記：「紅色代碼撤出行動，在下層發生生物災害，移動至 Gradivus Mons。」

L.I.V看了之後，冷笑著說：「原來他們想撤到火星去。哼，生物兵器玩多了，現在還要我們來收拾殘局，要不是看在無辜孩子們的份上，我們大可不用管這件事。」大夥點了點頭，均表同意。

在6處人事官的辦公室中翻找了一番，找到了一份文件，上面記載著有一個雷射研究小組被轉調到Gradivus Mons，不知道是什麼意思。





在11處我們遇見了一個心急如焚的母親，原來她的孩子也被困在底下一層，而她卻未曾聽過 RAM 派遣救援隊下去救人的消息。為了安撫她，我們只好告訴她我們就是救援部隊（選 Yes），她這才安心的上船去了。

我們本想繼續搜索整個隕石基地的右半部，但是一走到到8處就被負責護衛撤退用船的守衛擋住，我們還不想開啟戰端，於是先行離開（選 Leave），到14處拿取一些裝備之後，由 E2下到第2層。

在電梯停了下來之後，大夥舉起武器，靜待電梯門緩緩打開，然後魚貫走出。走沒幾步只聽得背後一聲轟然巨響，轉頭一看，剛才還好好的電梯已變成了一堆扭曲冒煙的廢鐵，緊跟著一陣震動傳遍了整個基地。

「哼，撤出的船隊發射了！」G.R.X 不悅的說：「這些傢伙真是無情無義，下次再遇到時絕不放過他們。」

「別氣啦，快去救人，遲了就來不及囉！」Lord Jean 笑著說：「不知道我們會遇到什麼玩意兒呢！」

Lord Jean 的疑問很快就得到了解答，我們接連碰上了 RAM 新研發生物兵器一超蟹（Hyper-Crab）、超蠍（Hyper-Scorp）和超蛇（Hyper-Snake），這些東西以我們現有的武器尚能應付得了，但是我們也吃了不少苦頭，尤其是速度超快又只怕雷射的超蛇，經常把動作遲緩的 G.R.X 咬得哇哇叫。

第2層分成好幾個研究室，有 ECG 研究室，雷射研究室…等，我們挑一個部份開始搜索。走沒幾步，Sçot. Dos 又傳來訊息：「我已進入基地電腦中，尋找有用的資料，不過我只能將它們傳輸給你們。」

走到4處，門一打開，只見一個身受重傷的 RAM 的士兵掙扎著走向我們，然後倒在我們跟前，喘著氣說：「長官，無法救回孩子們，但已將他們封鎖在變種生物所研究室了（Gennie Dev Lab 3），救出他們…」說到這裡，他就嚥下了最後一口氣。

「真沒用！」L.Y.C 搖了搖頭，說：「連 ECG 都應付不了，還敢下來救人？」他嘴裡雖然這麼說，但是我看得出，他對於那個士兵臨死前仍念念不忘要救出孩子，是相當欽佩的。

我們很就在3處找到了變種生物研究室3緊鎖的大門，L.Y.C 立刻用炸藥包把它炸開（選 Yes）。走進研究室中，只見孩子們一個從房門中探出頭來，其中一個走上前來，鄭重的說；「我是小米羅・菲利浦（Milo Phillip），多謝你們前來救援。」原來他是我們在登陸時遇到的那個軍官的兒子。

忽然有個孩子向米羅低聲叫著「DNA」，米羅微笑著說：「別管吉姆（Jim），他是想試試你們是否知道暗語。東邊的電梯可通往撤出用船。」



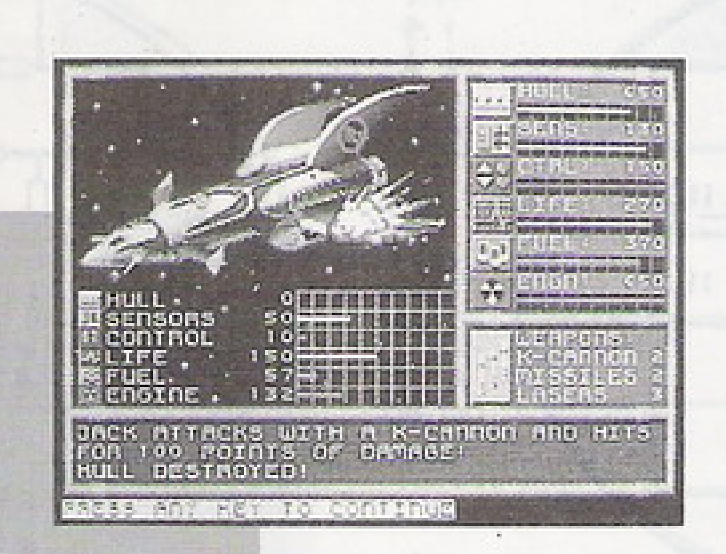
於是，一群小孩子加入了我們的陣營，乍看之下真有點不倫不類。往前走了幾步，吉姆忽然跑到我的身邊，低聲說：「我打賭你們是來偷取電腦資料的 NEO 間諜。也好，我不喜歡米羅和他老爸，電腦都在北方那一個區域。」過不多久，Scot. Dos 也傳來訊息：「位在座標45，55；20，55和 25，15處的房間列為高度機密。」好，看來這三個地方是非探不可。

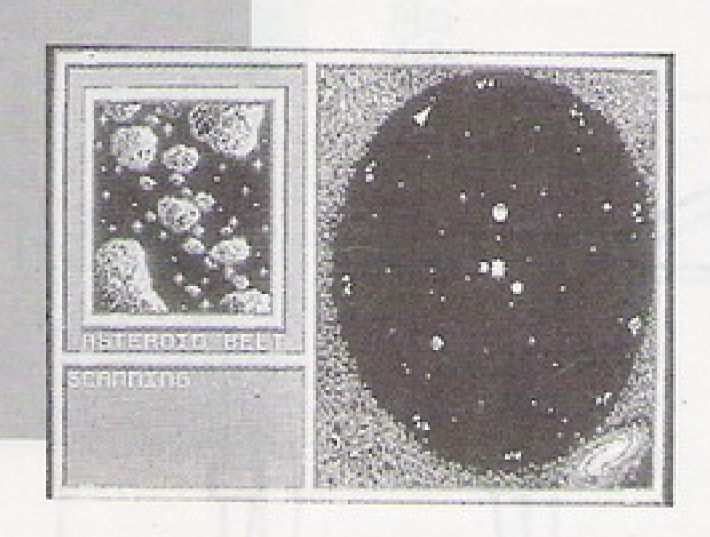
在15處，我們發現了編號從 P1～Sat1 到 P1～Sat50大型箱子的殘骸，到處都是鏡子的碎片。看來這些東西是因為無法帶走才被毀掉的，但是它們是做什麼用的？正自尋思間，我們已經走到13處，米羅走到占滿整個房間的碩大無比的透鏡前面，學著他老爸的口吻發表了一篇令我們大吃一驚的演說。這透鏡的作用是什麼？我的心中隱約感到一陣不安。

再往前到 6 處，只見巨大的反射鏡擺滿了整個房間。「這似乎是某種瞄準系統的一部份。」工程師 Lord Jean 沈吟著，看來他和我一樣感到不對勁。眼尖的 L.I.V 從一個盒子底下拿出一塊鑰匙卡（Key Card），原來那是米羅，菲利浦的。

在14處有一大堆標有 Gradivus Mons 字樣的箱子，吉姆望了望四周，低聲說：「那個到處是灰塵的老火星基地，警衛幾星期前才去過一次而已。」真是感　謝他提供我們這麼多情報。

往北行去便進入了電腦室，想必這裡有我們和 Scot. Dos 亟需的資料。我們任選了一個房間（標為 1 處）進入，走到電腦前面，打開開關，電腦便顯示：「插入磁卡並輸入本週的暗碼。」於是我插入先前撿到的那塊鑰匙卡（選 Input Card），再鍵入暗碼「DNA」，電腦上便繼續顯示：





「歡迎，米羅，還有一道信息正在等著你。」電腦顯示出一個立體影像（旅程記錄 39），那是金星基地指揮官馬克．懷南給米羅的信，我們看完之後不禁面如土色。L.I.V 立刻和 Scot. Dos 連絡，他答道：「我們已在這裡找到我們需要的一切資料了，回船時再碰面。」

主要目的已達，接下來的搜索便沒啥有趣的了。我們在11處的一本筆記本上找到了三種變種生物的弱點，在 8 處為了救想放出兔子的吉姆和一群 ECG 交戰。

在10處，我們終於明白這次的事故是如何引起：一個小子自製的無線電不小心打開了附有接收器的變種生物容器。真是名符其實的自做自受啊！

基地的西南角是雷射研究室。在12處的房內，我們找到了某種有普通雷射數千倍威力的超級雷射設計圖部份，這種雷射需要有極大的能量和極精密的透鏡。我們隨後在 9 處發現了迷你型的試驗用超級雷射，Lord Jean 才剛按下開關，一道眩目的光芒就把岩壁打掉了一大部份，他不禁咋舌道：「這種大小的雷射能有如此威力，驚人！驚人！

G.R.X 環視衆人，沈重的說：「衛星、透鏡、大型反射鏡、超級雷射，再加上馬克懷南給米羅．菲利浦的信…我想各位都已經明白了，再明顯不過的，RAM 正在發展一種可怕的毀滅性武器…」

「末日武器！」Lord Jean 不禁脫口而出。

「衛星和大型反射鏡必定是用來做長程間接導向的，那麼…」Alferd 眉頭深鎖，說：「狀況十分緊急，我們要儘快通知 NEO 本部。」

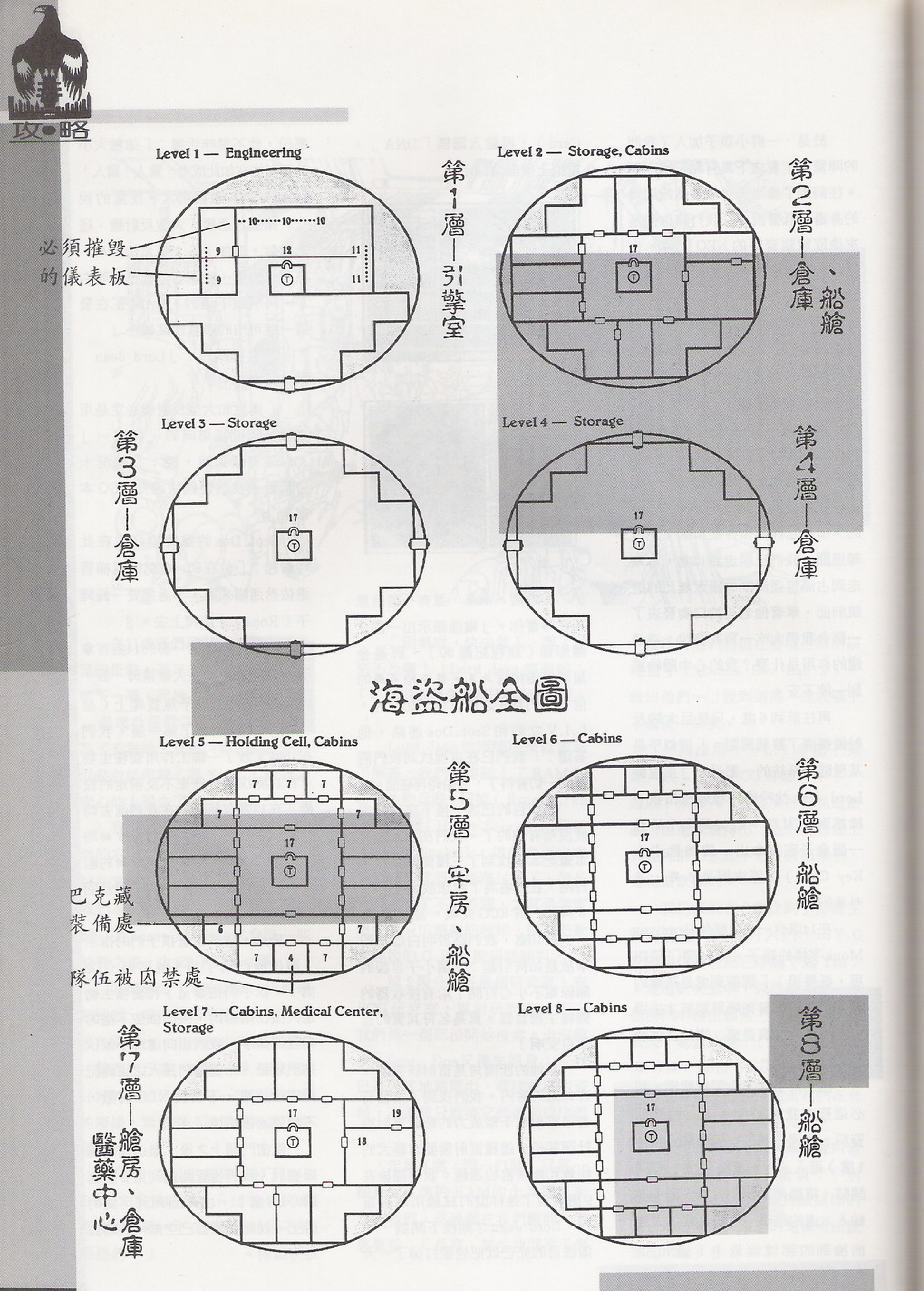
Scot.Dos 的聲音恰好也在此時響起：「位在50、42處的電梯管道依然通暢未阻，不過需要一條繩子（Rope）才能爬上去。」

正好先前在第一層的14處有拿到一條繩子，於是大夥精神一振，趕到 E2 處，用繩子魚貫爬上（選 Yes），終於回到了第一層。我們在15處又救了一群工作用變種生物，在14處找到一些來不及帶走的設備。在13處有個老人在我們進去時持槍對著我們，等到他看見吉姆時才放下了武器，原來他是吉姆的祖父，一直在等著我們把孩子們救回來。

於是，我們依著孩子們的指示，護送他們到了第 3 號碼頭（D3 處）。孩子們抱著兔子和變種生物走入撤出用船內，一面依依不捨的向我們揮手，我們也向這群小傢伙揮手致意，希望他們長大之後能記得這段往事，不要與 NEO 為敵，不然就太傷感情了。

氣密門關上之後，撤退用船隨即發射，我們也覓路走到第 2 號碼頭（D2 處），由此回到那可愛的船上，就此和這個已空無一人的鬼地方道別。

海盜船全圖



Level 1 — Engineering
第1層—引擎室
必須摧毀的儀表板
Level 2 — Storage, Cabins
第2層—倉庫、船艙
Level 3 — Storage
第3層—倉庫
Level 4 — Storage
第4層—倉庫
Level 5 — Holding Cell, Cabins
第5層—牢房、船艙
巴克藏裝備處
隊伍被囚禁處
Level 6 — Cabins
第6層—船艙
Level 7 — Cabins, Medical Center, Storage
第7層—艙房、醫藥中心、倉庫
Level 8 — Cabins
第8層—船艙

Level 9 — Cabins

第9層—船艙

17

Level 11 — Boarding Tube, Cabins

第11層—接舷室、船艙

5

20 1

由此氣密室回至我艦

Level 10 — Galley, Cabins

第10層—廚房、船艙

17

16

15

裝置炸彈處

Level 12 — Captain's Quarters, Armory

第12層—船長室、武器庫

17

14

13

武器庫

泰隆的房間

Wall 牆壁

Archway 拱門

Door 門

Airlock 氣密室

Connecting Tunnel 連接管道(樓梯)

Impassable/Hull 船體(不可通行)

Controls 控制儀表

KEY

Level 14 — Weapons

第14層—武器室

2

Level 13 — Weapons

第13層—武器室

2

Level 15 — Bridge

第15層—艦橋

8 8 8

8 3 8

8 8

8 8

8 8 8



海盜來襲

回船之後，大夥先各自接受醫療（選 Yes），然後坐回了自己的位子，待命發射。飛行員 L.Y.C 切斷空氣連接索道，啟動逆噴射器，船身緩緩滑離隕石基地，進入了蒼茫的星空。

就在此時，忽然幾道白光閃爍，緊跟著船身震動了一下，顯然是被擊中。大夥往觀景窗望去，只見附近的隕石帶中鑽出一艘海盜船，邊發射雷射邊猛衝而來。

「該死，雷達竟然沒偵測到！」G.R.X 大吼道：「全體就戰鬥崗位！」

「來不及啦！」L.Y.C 吼了回去，「引擎已經無法運轉了，武器系統的動力線路也已受損…」他話還沒說完，一陣猛烈的爆炸震得全船不住晃動。

在這兵荒馬亂的時刻，海盜船的攻擊卻突然停止了，我們在詫異之餘，也只有靜觀其變，看他們到底在搞什麼鬼（選 Wait）。果然，過了一會兒，海盜的通訊過來了：「不投降就得死！」跟著海盜船靠了過來，伸出空氣連接索道，打算和我們接舷。

「嘿！真是找死！」G.R.X 冷笑著：「什麼不好玩，想和我們玩艦內戰，哼！待會要教他們知道厲害！」

敵人迫近，於是大夥背起各自的裝備，衝到氣密室去武器上手，等氣密門一打開，就要將所有入侵的敵人盡殲於空氣索道內（選 Attack Boarding Party）。

門一打開，G.R.X 大吼一聲，衝入索道之中，大夥爭先恐後地猛攻而入，開始猛烈駁火。和身經百戰的我們比起來，敵人實在是不堪一擊，只幾回合就被打得七零八落，殘餘的海盜屁滾尿流地爬了回去。我們那會容他們全身而退，不約而同地抓緊武器追了上去。

這一追就追進了敵艦之中，突然間失去了敵人蹤影，大夥繞了一圈，只見中央有道樓梯，我們匆匆忙忙地跑了進去，那知腳才剛著地，一道耀目的閃光突然在我們的眼前亮起。我知道大事不妙，剛剛想要退出，腦子裡已變得一片空白…

不知道昏迷了多久，大夥兒才分別被一名海盜踢醒，往四周一望，原來我們被關在一間牢房中，身上的裝備全不翼而飛。守衛的頭子對我們做了個手勢，說：「泰隆要見你們。」沒辦法，現在硬打是鐵定打不過他們，只好跟著（選 follow）去看看，見機行事了。

泰隆是個滿臉橫肉的大漢，一看就知道是個大壞胚。他對我們提出了一項挑戰（旅程記錄 44），G.R.X 勇敢的接受了這項挑戰，那知強壯的他打沒三回合就被人抬了回來，我們也就此被關入牢房中。

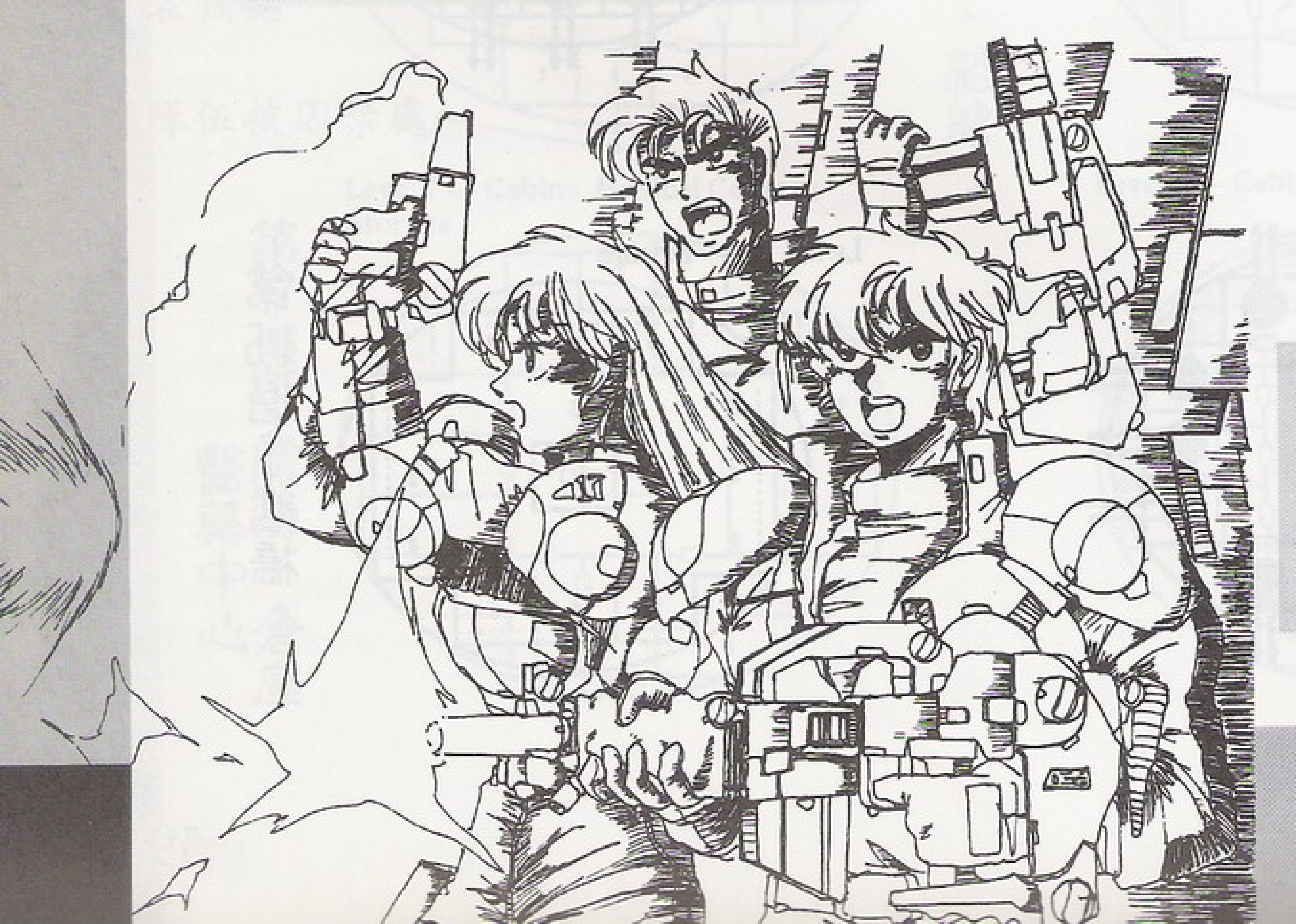
不久之後，G.R.X 醒了過來，摸著瘀青的臉頰大罵：「他媽的，泰隆那傢伙根本不是人，我看八成是生化人之類的，不然拳頭那會那麼重。」

「這小子躲在小行星帶偷襲，總有一天要和他算這筆帳。」Lord Jean 打斷了他的話，說：「問題是，現在我們要怎樣離開這裏？」

「這讓我來！」Alferd 自告奮勇的走上前去，開始撥弄那個電子鎖（先向門走一步，選 Bypass 或 Picklock，然後選一個 Bypass 或 Picklock 技能最高的隊員）。忽然間「叮」的一聲，牢門開始向左右打開，大夥一躍而起，興奮的擁著 Alferd 衝了出去。跑在最前面的 G.R.X 冷不防和一個人撞了一下，我們在吃驚之餘全都停了下來，緊張地盯著那個人看。

那是個雙眼炯炯有神的高瘦中年男子，他的腰間掛著一把手槍。最後，還是 L.I.V 先認出了他：「巴克・羅吉斯？」

他微笑著說：「猜對了。我是羅吉斯上校，你們可以叫我巴克。」接著他告訴我們他為何會在這裡出現（旅記錄 27），他把我們的裝備交還給我們，並且說：「我們必須關掉這艘船的動力才能順利脫逃，動力室在第一層，那裡有重兵看守，正面攻擊是絕對無法成功的。我們必須找到泰隆的房間，或許會





有什麼東西能派得上用場。此外，我把一些東西藏在座標3，7的房間中。」說完這些之後，他表示願意加入我們，我們當然是立刻答應（選Yes）。

首先，我們到座標3，7處（地圖上的6處）的房間取出了幾份炸藥包，然後進入中央的樓梯。這道樓梯可以貫通全船15層，而且平常不會有人出入，十分方便我們的搜索。

經過一番探索，終於在14處找到了泰隆的居室進去之後，機警的巴克立刻找出泰隆設下的陷阱並把它關掉，然後開始操作中央桌子上的電腦，他很快就找到這艘船的設計藍圖並把它記了下來。

在一番研判之後，他指著藍圖上第10層廚房的16處，說：「在此設置炸彈可以切斷通訊和安全系統，並且製造混亂，這可以減少守衛引擎室的敵方兵力。」

於是我們離開了泰隆房間，在Alferd打開電子鎖之後，進入隔壁的武器庫（13處）大肆搜刮一番。我們在此得到了一支威力無比的火箭筒（Rocket Luncher）和數支珍貴的短針槍（Needles Gun），這些武器在日後為我們提供了莫大的幫助。

接下來我們便直接前往第10層的廚房（註：在樓梯時，選擇Up是往上一層，選Down是往下一層，選Stay是停留在此層，你在選了此項之後便可以走出去），在和海盜巡邏隊打了兩場之後，我們總算摸到了16處，裝上炸藥包（在顯示Room Galley blow?時選Yes），並定時間為4分鐘（輸入分鐘數即可）。

學著點！就算看了還學不會瞎掰也得要學會〞玩〝吧！

按下啟動鈕之後，我們立刻回到樓梯，下到第7層18處的醫藥中心治傷（選Yes），並在19處找到一些醫藥品。此時船身忽然猛烈的晃了一下，耳畔響著的微弱爆炸聲證明我們安裝的那一個炸藥包已經炸了。於是大夥火速從樓梯下到第一層，一走出樓梯就和守衛此層的海盜幹了起來。

果如巴克所言，守衛第一層的兵力是少了很多，不過這仍然是一場苦戰。好不容易把對方全送上西天之後，我們便走到各個儀表板前，用槍托把它們一一搗爛（走到標為9，10和11的地方，面對儀表板即可）。待我們完成一切「工作」之後，巴克點了點頭，說：「是回去的時候了。」

我們再次回到樓梯直上第11層，解決兩群礙路的守衛後，衝過兩道氣密門回到船內。

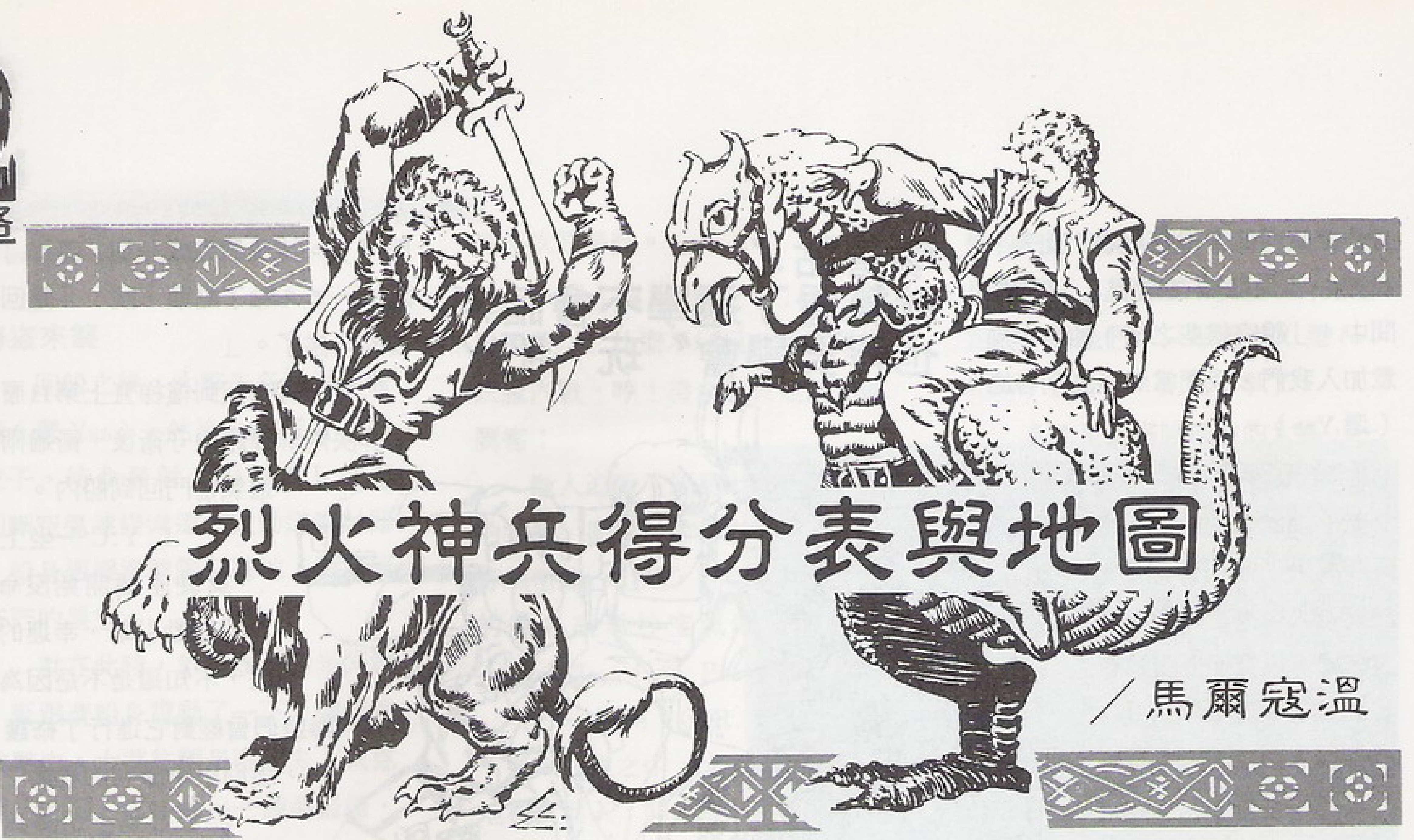
L.Y.C一坐上駕駛座便開始沒命的啟動引擎，幸運的是，不知道是不是因為海盜們曾經對它進行了修護，這回引擎順利的發動了，L.Y.C馬上切斷連接索道，以全速飛回救世者太空站。Scot.Dos在一旁報告著：「我已分析了海盜船的電腦中的資料，泰隆曾偷了一些ECG的容器，並把它們藏在隕石帶中的某處，我認為應在它們孵出來之前把這些容器找出來毀掉。我找到一個叫迦里提（Garrity）傢伙的記錄，他的船已航行到Pallas去了，他可能知道基地的所在。…」

終於，在一段幾近逃命的航行之後，我們再次回到了救世者和巴克．羅吉斯一起踏上那熟悉的地板。卡爾頓告訴我們隕石基地已被放棄了，他對我們大大嘉許一番後，便與巴克一齊離去。

在指揮部中，卡爾頓指示我們下一步的行動是探索火星的Gradivus Mons基地。我們很快的完成了昇級、補充彈藥等手續，然後去大睡一覺，恢復體力，準備進行下一階段的冒險。

Gradivus Mons！相信我在夢中也呼喊著這個名字。火星啊！等著我，我來了…





烈火神兵得分表與地圖

／馬爾寇溫

表 1-1：

事　件	地　點	分數
Change Spielburg Money	Moneychanger	7
Buy Compass	Gates Plaza (Alichica)	7
Buy Map	Gates Plaza (Alichica)	7
Sign Log Book	Guild Hall	3
Give Money to Beggar	Fountain Plaza	3
找到 Astrologer	Astrologer (Abu)	5
聽未來的命運	Astrologer (Abu)	5
Buy Saurus／Emir	Saurus Lot	7
Ask Harik about Fire	Apothecary	3
Ask Harik about Earth	Apothecary	3
Buy Incense	Apothecary (Harik)	7
Get Dispel Potion	Apothecary (Harik)	7
Buy Lamp	Fountain Plaza (Tashtari)	7
Buy Cloth Bag	Fighters Plazaa (Kiram)	7
Capture Fire Elemental	Gates Plaza／Street	20
得到降服火元數之賞金	Guild Hall (Rokeesh)	3
Ask Keapon about Air	Mogic Shop	5
Get Bellows	Weapons Shop or Fighters Plaza	7
Capture Air Elemental	APatace Plaza	20
得到降服火元素之賞金	Kattas Tail Inn (Omar)	3
Capture Earth Elemenal	Shapeir Streets	20
解開 Axixa 的謎語	Enchantress (Aziza)	7
Ask Aziza about Tree	Enchantress	7
與 Saurus 一起拜訪 Aziza	Enchantress (Day 16)	7
Capture Water Elemental	Fountain Plaza	20
得到地元素／水元素之賞金	Kattas Tail Inn (Omar)	6
聽 Omar 吟詩	KTI or Fountain Plaza	3
接受 Katta 人的禮物	Palace Plaza (Sashanan)	5
總分	Shapeir	211

表1-2：

事　件	地　點	分數
找到Griffin	Griffin's Lair (Desert)	3
Get Griffin Feather	Griffin's Lair (Desert)	7
Water Tree	Tree Woman (Desert)	7
Tell Tree about Self	Tree Woman (Desert)	5
Give Magic Earth	Tree Woman (Desert)	7
Tell Tree about Earth	Tree Woman (Desert)	5
Hug a Tree	Tree Woman (Desert)	5
告訴樹她的名字	Tree Woman (Desert)	5
Get Magic Fruit	Tree Woman (Desert)	7
Get Dervish's Beard	Oasis	5
Ask Dervish about Beast	Oasis	5
找到Caged Beast	Caged Beast (Desert)	5
餵Caged Beast	Caged Beast (Desert)	5
打破Caged Beast身上的魔法	Caged Beast (Desert)	15
總分	Desert Outside Shapeir	86

表1-3：

事　件	地　點	分數
Give Spare Clothes	Emir的女兒 (Zayishah)	5
Give Visa	Emir的女兒 (Zayishah)	5
得到Sharaf的信任	Raseir 監獄 (Sharaf)	7
逃出監獄	Raseir 監獄	7
Use Mirror	Forbidden City外面	5



表1-3：

事件	地點	分數
把風洞堵住	Forbidden City (Water)	7
通過Water Room	Forbidden City (Water)	7
通過Fire Room	Forbidden City (Fire)	7
通過Earth Room	Forbidden City (Earth)	7
通過Suleiman's Door	Forbidden City (Earth)	7
通過寶藏室	Forbidden City	5
Get Djinni Ring	Iblis神像	7
Ask Djinni about Wish	Iblis神像	7
完成遊戲	End Ceremony	20
總分	Raseir，Forbidden	103

表 2 戰士可得之分數

事件	地點	分數
Buy Poison Cure Potion	Apothecary (Harik)	3
殺死 Brigand	Desert	3
殺死 Jackalman Band	Desert	3
殺死 Ghoul	Desert	3
Get Ghoul Claws	Desert	5
殺死 Scorpion	Desert	3
Get Scorpion Tail	Desert	5
Ask about Monsters	Guild Hall (Unura)	3
與 Uhura 對戰	Guild Hall	5
Ask about Paladins	Guild Hall/Plaza (Rakeesh)	3
借到 Soulforge	Guild Hall/Plaza (Day 12/13)	7
與 Rakeesh 對戰	Guild Hall (Day 16)	5
比贏腕力	Weapons Shop (Issur)	7
加入 EOF	EOF House (Day 15)	7
進入 Emir's Palace	Palace (Endgame)	5
殺死 Khaveen	Palace (Endgame)	15
殺死 Ad Avis	Ritual Chamber (Endgame)	15
總分		100

表 3 魔法師可得之分數

事件	地點	分數
發現 WIT 魔法指標	Shapeir Streets	7
找到 WIT	WIT	11
通過 WIT Pre-test	WIT	7
通過 WIT Air test	WIT	7
通過 WIT Earth test	WIT	7
通過 WIT Water test	WIT	7
通過 WIT Fire test	WIT	15
拒絕 WIT 的教育	WIT	7

表 3 魔法師可得之分數

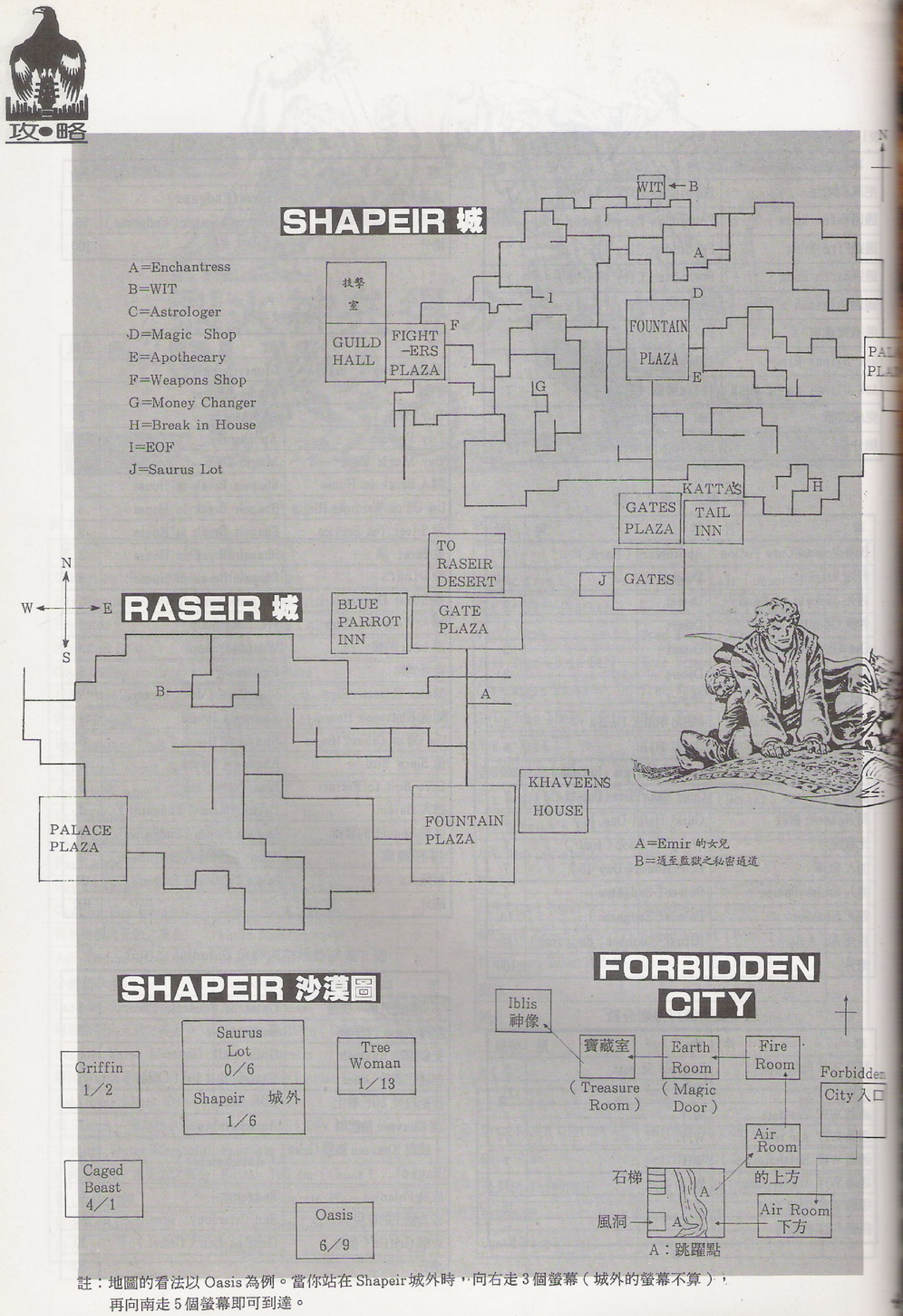
事件	地點	分數
通過大廳	Palace (Endgame)	7
殺死 Ad Avis	Ritual Chamber (Endgame)	25
總分		100

表 4 賊可得之分數

事件	地點	分數
Make Thieves' Sign	Moneychanger	3
銷贓	Moneychanger	3
Buy Oil	Apothecary	3
Buy Powder	Apothecary	5
Buy Magic Rope	Magic Shop	5
闖入 Break in House	Shapeir Break in House	3
Use Oil on Wardrobe Hinges	Shapeir Break in House	3
偷 Silver Tea Service	Shapeir Break in House	3
偷 Bowl	Shapeir Break in House	3
偷 Dinars	Shapeir Break in House	3
偷 Silver Dagger	Shapeir Break in House	5
闖入 Weapons Shop	Weapons Shop	3
偷 Issur 的錢	Weapons Shop	3
走過繩索	Fighters Plaza	5
Make Thieves' Sign	Blue Parrot Inn (Ferrari)	5
闖進 Khaveen's House	Khaveen's House	3
Use Oil on Cabinet Hinges	Khaveen's House	3
偷 Black Bird	Khaveen's House	5
Give Bird to Ferrari	Blue Parrot Inn	3
進入 Harem	Palace Harem (Endgame)	3
通過 Eunuch 的警衛	Eunnch Room (Endgame)	3
搭好繩索	Palace Tightrope (Endgame)	3
殺死 Ad Avis	Palace Tightrope (Endgame)	20
總分		100

表 5 做為遊戲結束時給 Paladins 之加分

事件	地點	分數
不只給過乞丐一次錢	Gates or Fountain Plaza	5
贏得 Aziza 的好感	Enchantress	3
把劍還給 Rakeesh	Guila Hall	5
把錢包還給 Omar	Katta's Tail Inn (Omar)	7
拒絕殺死 EOF 戰士	EOF House	7
讓 Khaveen 撿起劍	Antechamber	7
(或對 Khaveen 施展 Calm Magic	(Antechamber)	(7)
成為 Paladins	Endgame	6
成為國王的乾兒子	End Ceremony	10
攻擊 Griffin (扣分)	Griffin's Lair (Desert)	10
總分		50



註：地圖的看法以 Oasis 為例。當你站在 Shapeir 城外時，向右走 3 個螢幕（城外的螢幕不算），再向南走 5 個螢幕即可到達。



烈火神兵完全攻略
馬爾寇溫
一旦邁入此門，
一段驚天動地的英雄傳奇
即將展開....

烈火神兵

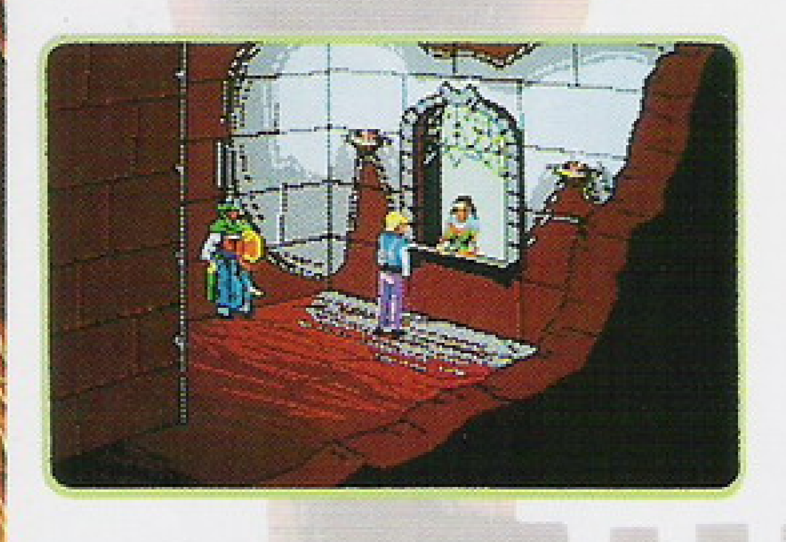
嗨！各位英雄們，經過這些時日的「掙扎」，是否已救出了Arus al-Din並恢復了Raseir的和平？如果沒有，沒關係！本人爲了那潦倒的衆英雄們再次開班，挽救英雄魂！照例，請先去註冊處繳交60 Dinars，已註冊好的就請自行找位子坐，打開電腦注意聽講。好了，咱們上吧！

註：Ⓕ戰士，Ⓜ魔法師，Ⓣ賊，△三種職業均可。



Day One

△在Shapeir的第一天早晨，偉大的英雄在Katta's Tail Inn裡正和Abdulla在閒聊，在聽完他的「讚美」後，就可以開始英雄的生涯了。



首先去找 Moneychanger 換錢，兌換所有的錢。

Ⓣ在換完所有的錢後，是不是覺得這個女人怪裡怪氣的，好像有一種「同行」的感覺，於是拿出看家本領（Make Thief Sign），果然是個同行，她向你說如果有興趣替她「做」點小事的話，明晚請早。

△換完錢回到Gates Plaza向Alichica買Map和Compass。然後到Fighters Plaza，向Clothing Merchant買Cloth Bag；向Leather Merchant買Waterskin，別忘了去Fountain Plaza裝水（Get Water）。

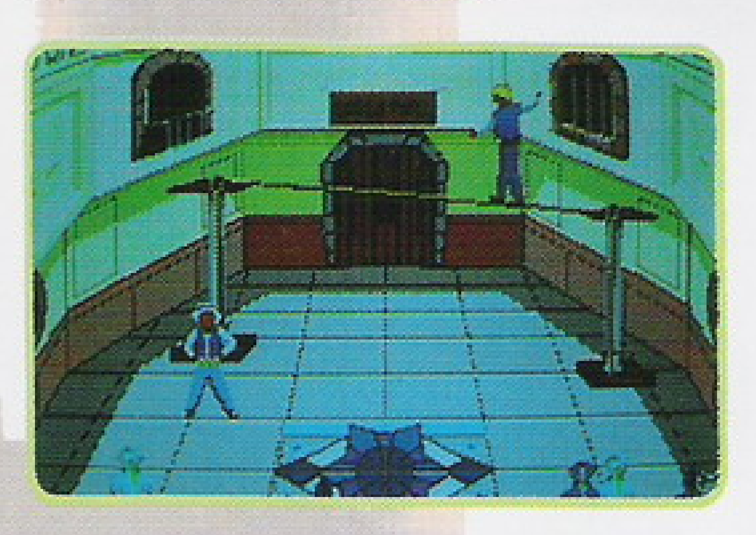
進入Guild Hall，走到右邊書桌前簽個大名（Sign Name）。向Uhura問一下此地的「土產」（Monsters），然後看一下Quest Board（Read Borad），記下一些重要的情報，然後進去右邊的「健身房」鍛練一下，出來已是滿頭大汗，筋疲力盡。走出Guild Hall，向Rakeesh問Paladins。

剩下的時間請自行利用，可去練功，或到沙漠中抓些「土產」保證穩賺不賠。另外如果身上的食物吃光時，可去Fountain Plaza向Meat Merchants買（Rations）。



Day Two

△一早起來，用過早飯後，去Guild Hall做點運動。



Ⓣ走出Guild Hall，有個江湖賣藝的居然向英雄挑戰，誰怕誰（Take Challenge）。什麼？玩1：5！不是！不是！是賠率1：5，我們是絕不涉及賭博性電動玩具的。給他1 Dinar（Give Dinar），只要能走過繩索就可贏得5 Dinars。爬上繩索（Climb），把速度調慢，走法如下：Ⓔ前進，失去平衡時，按Ⓔ即可穩住。如倒向右邊則按Ⓤ校正，倒向左邊則按Ⓣ校正。多走幾次即可抓住訣竅，必須練到他不願再跟你比賽爲止。

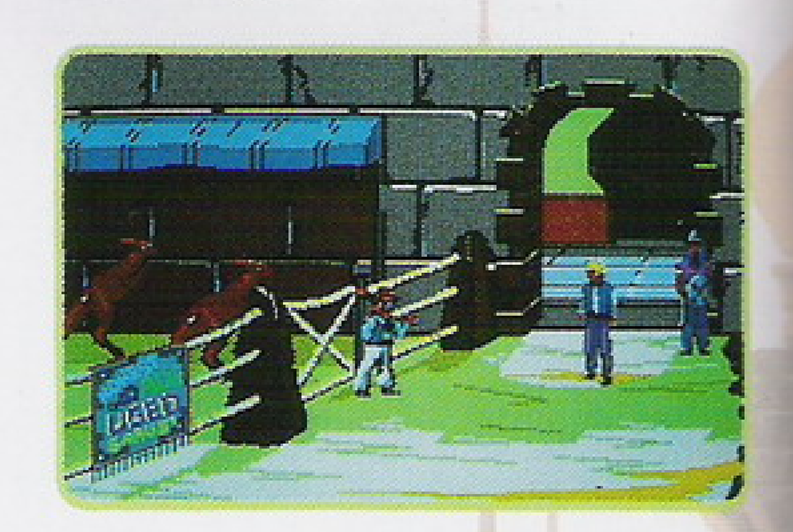
△去 Apothecary 買一些藥劑（Healing Pills, Vigor Pills, Poison Cure Pills，若是魔法師的話，可再買Mana Pills）。

Ⓣ買些油（Oil），以便日後被怪物追殺時，可以腳底抹油一溜！開玩笑的，說明書可沒提到這種用途。

△向Lamp Merchant買Lamp，然後進入Magic shop。

Ⓜ Keapon 這傢伙可真喜歡笑。打聽一下法術（Spells），把所有沒學到的魔法全買下來，另外再向他打聽一下Aziza。Magic Shop 是一個很有趣的地方，兩邊架子上的東西更不可錯過，像有一支眼鏡（Glasses）還可以買來戴，非常有趣，此外如果你朝螢幕上方走去，會有一件很有趣的事情發生。

Ⓣ繩子（Magic Rope）可在這兒買到，不過可不便宜喔！沒關係，晚上做「家庭訪問」時就可以「賺」到了。

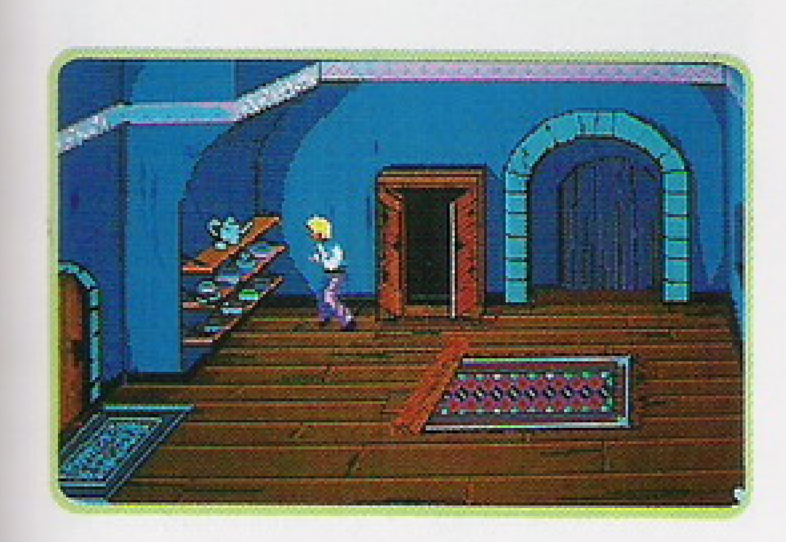


△到Saurus Lot，看Ali Fakir 一副小人得志的德性，非殺得你痛哭流涕不可。等他「屁」完後，向他買 Saurus。連答五次 NO，就可以 5 Dinars 的低價買到，不過你的 Comm（溝通）技能要高才行。只要買東西時殺價即可提高技能。

騎上Saurus，到Oasis。這個人可真有趣，鬍子跟籐蔓一樣纏繞在樹上，又老說一些沒頭沒尾的話，一副高深莫測的樣子。跟他拔一把鬍子（Get Beard），可

以寶錢的。

Ⓣ在晚上時，去找Moneychanger，她會交代給你一件任務，去偷一個Silver Tea Service，當她問你要不要接受時，就回答Yes。



在午夜時到Break in House。先Stealth，再Pick Lock，否則進去時會發出聲音吵到裡面的人，不過也無所謂，此時只要停下來等一會即可。首先拿起架子上的Tea Service，然後把油塗在Wardrobe的門栓上（Oil Wardrobe），否則打開時會發出聲響。搜一下（Search），發現裡面有一個Emerald Bowl便順手拿起。

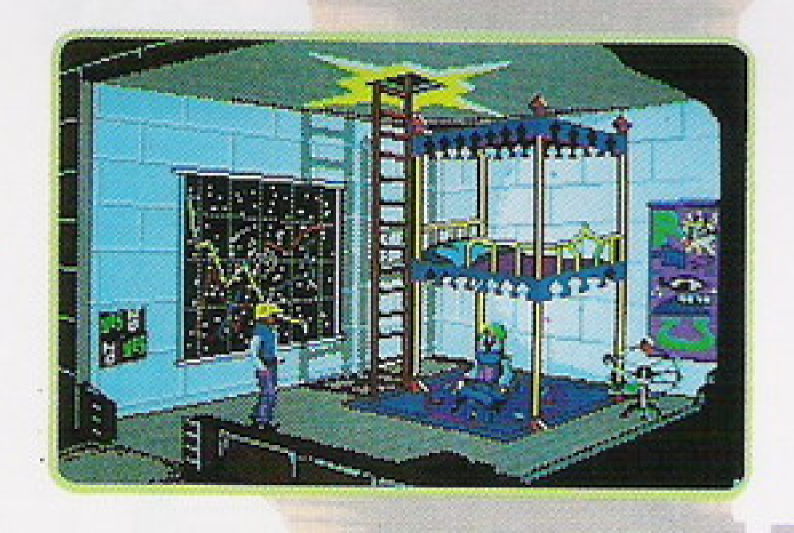
地毯（Carpet）看起來蠻可疑的，將之捲起（Roll Carpet），啊哈！賓果！地板上有一個Trapdoor，此時你會聽到門外有一個人在唱歌，而且好像在找鑰匙孔。才剛站起來，他就進來了，還好他已醉得東倒西歪了，連個鳥都沒看到。「沒驚沒代誌」，繼續「幹活」。

打開Trapdoor，發現裡面有一只上鎖的箱子。此時你會聽到外面有個人在自言自語，趕快把地毯恢復原狀（Unroll Carpet），躲進Wardrobe（Hide in Wardrobe）。聽外面那個人說話也眞夠好玩的，家都找不到，連鑰匙都要找好久才想起來他老爸有跟他講過鑰匙就放在他的脖子上，眞夠扯的！

出來後，再把地毯捲起來，打開箱子（Pick Lock），裡面有一些Dinars，搜一下箱子（Search Chest），一共有60 Dinars，等等！還有一個夾層，裡面藏著一把Silver Dagger，這下可眞的發了！眞不湊巧，此時又聽到門外有兩個人在講話，趕緊捲回地毯躲起來；安全之後就可離開了。

再去找Moneychanger，她會問你偷到了沒？當然有！把東西賣給她（Bargain Tea Service），結果因爲你的嘴巴太厲害了，她又加了5%給你。把Tea Service給她，另外把Emerald Bowl、Silver Dagger也賣了。剛剛她有透露一個情報，問她Weapons Shop，原來裡面有「好東西」，不過已經很晚了，還是回去「保養身體」，改天再去。





△去找Astrologer，告訴他你的名字，然後問他Fortune，結果他還要知道你的過去才能占星（Tell about Self）。算後發現英雄的未來蠻錯綜複雜的，需要點時間，所以改天再來吧！

接著去Fountain Plaza的南邊可看到一個乞丐，施捨一點吧（Give Coin，以後只要有遇到他，就要給他錢）！走進Magic Shop，把鬍子賣給他（Sell Whirl），不過只有一次。

走到Enchantress，敲門（Knock），告訴她你的名字，然後回答三個問題，答案分別是：Keapon、Air、Aziza，進去後走下階梯，坐下後Aziza問你要不要「哈」茶？當然要（Yes），閒聊一下就可以走了（Farewell，以後如果要離開，一定要說這個字）。

Ⓜ找到W.I.T.，沿途可施展Detect就可發現指示通往W.I.T.的指標。到達W.I.T.後，施展Detect，結果出現了一道門，施展Open開門進去。

哇！好一座富麗堂皇的房子，裡面掛滿了各大巫師的畫像。首先會有一個聲音問你叫什麼叫什麼名字？接著問你爲何進入W.I.T.？回答Wizard或Magic，然後又問你在這個大廳中，誰能當你的推薦人和老師？只要你有玩過英雄傳奇 I，就應該認識Erasmus，他就是巫師之塔的主人，只有他能當你的推薦人和老師，所以就選他了。

W.I.T.接受你之後，Erasmus告訴你必須證明你自己是一位魔法師，所以你必須接受一項測驗。有三樣物品，你必須使用魔法選擇正確的物品，把它放到架子上，然後讓它響，但是只能使用三種法術。

進入一個奇怪的房間後，你可以看到有三個鐘。首先施展Detect，再來施展Fetch把剛才有反應的鐘移到架子上，在鐘上施展Trigger就可通過這個測驗。

接下來你必須接受由地水火風四位巫師把關的魔法測驗。在選擇Yes之後，你會發現你走在一條很奇怪的走道上，而且身在一個很奇怪的空間裡。

首先上場的是「瘋」巫師…不是！是風巫師。首先在Staff上施展Fetch，等Staff飛過來的時候施展Levitate飄上去，在Staff飛過去之後就可以下來了。

第二位是地巫師。在石牆上施展Trigger，等石牆變化後再施展Dazzle，然後爬過石牆，過一

烈火神兵

會石巨人會醒過來， 馬上再施展一次Trigger就可通過了。

第三位是水巫師。 在冰牆上施展Flame Dart，就可把冰牆打裂，接著對準裂縫施展Force Bolt，一直施展，直到把冰牆推下走道爲止。



第四位是火巫師。 首先在門上施展Open，接著施展Calm，火就會熄掉，然後在門上施展Fetch，最後瞄準門的上方施展Force Bolt 把門推倒， 如此整個測驗就大功告成了！



回到了大廳， 四位巫施會問你要不要接受 W.I.T. 的教育？ 但是需要二十年的時間。因爲在Shapeir還有任務尚未完成，所以你只好拒絕了（選 No ，因爲不選也得選，否則就Game Over了），最後Erasmus會送你Reversal，如此所有的魔法就全到齊了！

🅃在午夜時去 Weapons Shop，打開門（Pick Lock），進去後關上門（你有看過開著門偷東西的小偷嗎？）走到Anvil旁，在底部塗上油（Oil Anvil），推開Anvil，打開Trapdoor，發現裡面有一個很堅固的箱子，打開它（Pick Lock），這下可發了！裡面一共有 100 Dinars和500 Centines。拿了錢就走人吧！





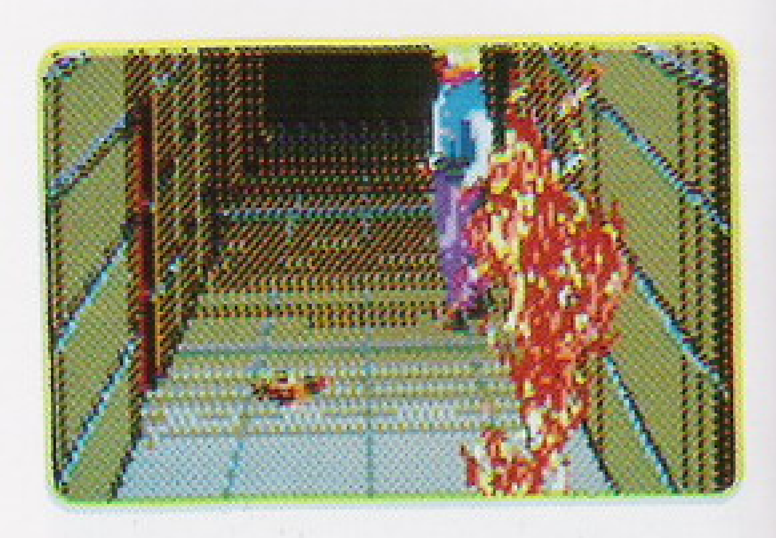
🄵到Weapons Shop。Issur這傢伙以前八成是健美先生， 老是在「賣肉」。跟他比腕力（Ask about Arm Wrestling，Bet，Bet）。比賽的方法最簡單的就是一直按著Enter鍵就可以了，只要你的力量及精力夠自然就會贏， 而另一種就是比較講求技巧性， 方法就請各位自己去摸索， 反正只要比到 Issur 不願再跟你比爲止就可以了。



△今天火元素會出現在 Gates Plaza，所以請「小心火燭」。首先去找Aziza，問她Elemental、Fire Elemental、Container、Contrary Elemental，知道了怎麼收服火元素後謝謝人家。

到Apothecary，向Harik問Fire Elemental、Flame，然後跟他買 Incense，結果因爲要爲民除害，所以他把 Incense 免費送給你。接著去 Fountain Plaza 取水，然後就可以去收服火元素了。

進入Gates Plaza後，馬上使



用 Incense，走進北方的街道裏，進入街消後繼續向前走，等 Incense 用完後會自動停下來，此時人物都不用移動， 然後把 Lamp 放在地上（Drop Lamp），這時螢幕上會有一大段訊息， 接著英雄就會把燈放在地上， 這時就等火元素靠近一點時使用水（Use Waterskin），火元素被水灑到就會變小，然後跳進 Lamp，如此你就多了一個Magic Lamp了。



🅃到Weapons Shop買一些Daggers。



△到Guild Hall跟Rakeesh拿降服Fire Elemental的賞金。

然後到 Fountain Plaza 的南邊聽 Omar 吟詩，聽完後（他唸完時， 噴水池的水會再度流出來）， 隨便走到另外一個畫面再回來，就可以看到 Omar 剛才坐的地方有一個Purse，撿起來，我們英雄可是拾金不昧的人， 可別獨吞了，否則Honor被扣分我可不管。



Ⓕ如果錢夠的話，去Weapons Shop 把你身上那一把「鋸子」換掉吧（Buy Sword）！

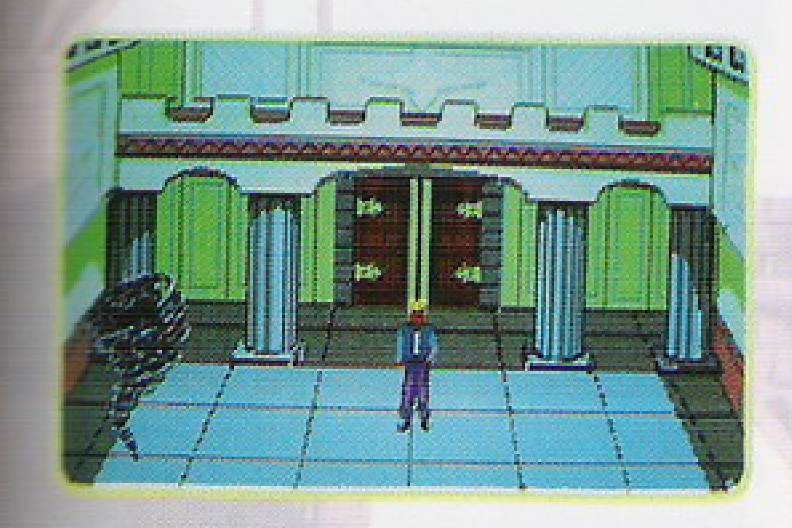
△&Ⓕ告訴他有關風元素的事（Tell about Air Elemental），然後跟他比腕力，贏了就可得到Bellows（如果你早就贏過他的話，只要直接跟他拿就行了，Get Bellows）。

去向Aziza問Air Elemental。

去Magic Shop，向Keapon問Air Elemental、Air、Fooler's Earth，然後他就會給你Dirt，如果嫌少的話，可以到外面向賣花的討一些 Dirt（Get Dirt）。

Ⓜ在晚上時，去Weapons Shop，施展Levitate（Ⓣ使用Rope）上去拿Bellows。





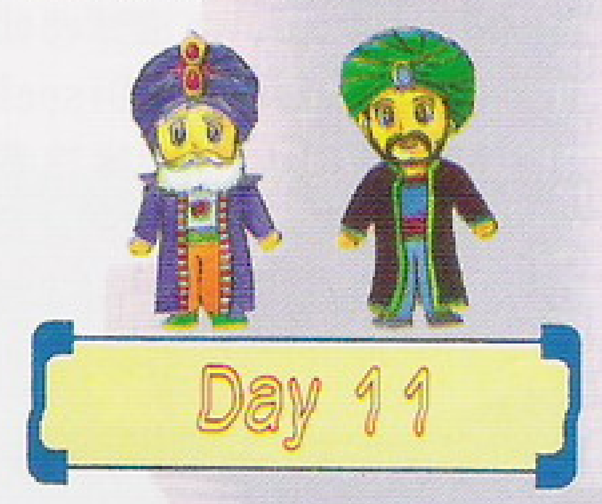
Ⓕ到Palace Plaza，走進風元素裡面，當你在風元素裡面時，就把土丟進去（*Drop Dirt*），丟進去後風元素的行動會變慢，出來時趕緊用Bellows把它吸進去（力量不夠的話就沒辦法丟土了）。

Ⓜ隨便找個地方施展 Levitate 然後飄上去（要比風元素高），等風元素非常靠近你或從你下方經過時，把土丟下去（使用這個方法有時要等很久，所以請耐心點，用力等，人物都不要移動），然後下來，降服的方法跟Ⓕ同。如果你嫌這樣太麻煩的話，也可以使用Ⓣ的方法。

Ⓣ準備好丟土（ Throw Dirt ），等風元素出現時，將土丟進它上面漏斗狀的洞裡面（不是直接丟向它，多試幾次即可丟進），降服的方法跟Ⓕ同。



△自由活動。如果你還沒降服風元素的話，趕快加油吧！



△放牛吃草。在晚上時要回到Katta's Tail Inn聽Omar吟詩，另外拿降服風元素的賞金。



△今天有地元素出來作怪，所以去找Rakeesh問他Nature。

Ⓕ向 Rakeesh 問 Sword，因爲你是要去行俠仗義，所以他二話不說就把他的火焰劍名曰「Soulforge」借給你去降服地元素。



△到Apothecary，向Harik問Earth，再告訴他有關地元素的事（ Tell about Earth Elemental ）。接著走出 Apothecary，隨便進入一條街道。

由於地元素是隨機出現的，而且出現在街道口的機會比較多，所以請照下列的方法會比較容易遇到：首先進入街道，如果剛進入街道時地元素沒有出現的話，繼續向前走，如換過畫面後地元素仍未出現，此時往回走，只要在兩個畫面之間走來走去的話（要靠近街道口），地元素出現的機率會很大。

一但地元素出現之後，馬上儲存，因爲它非常的「滑溜」！打你一下就跑掉了，所以如果動作不快一點的話，就會讓它溜跑。如果不幸被它溜跑，只要再重複上述方法地元素就會再出現了。

Ⓕ地元素出現後，靠近它進入戰鬥畫面，對付它與對付怪物的方法一樣。

Ⓜ在地元素還未接近你之前，趕快施展Flame Dart攻擊它，如果已經進入戰鬥畫面，方法也是一樣。

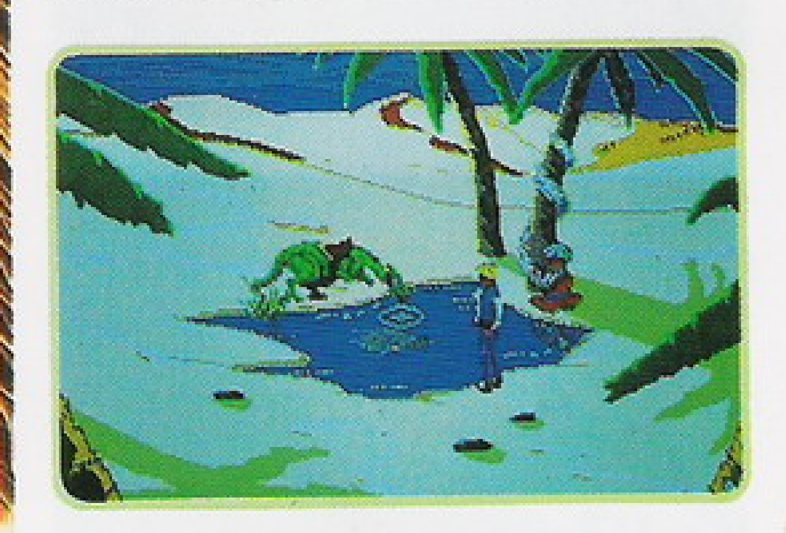
Ⓣ在地元素出現時，用Powder丟它（Throw）。

△打倒地元素後，撿起一些Earth。



Day 13

Ⓕ到Guild Hall把Rakeesh的劍給Uhura（Give Sword）。



△去Oasis，向Dervish問Puzzle，然後去Caged Beast。好奇怪的籠子，居然沒有鎖！裡面關著一隻怪物，還會討水喝，英雄本著俠義心腸就給了牠水喝，看牠渴成那個樣子也夠可憐了。回去Oasis問Dervish知不知道Beast的事情，結果他說Harik知道打破魔法的方法，趕快回去找Harik。

去Apothecary向Harik問Dispel Potion，結果他說要製成Dispel Potion須要三樣東西：Griffin的羽毛、犧牲者的頭髮及憐憫之果。再向他問Ingredients、Fruit of Compassion及Plant。

去找Aziza，問她Plant。原來是一個可憐的女醫生在沙漠中被Djinni變成了樹，因為缺水，所以根本長不出水果，只有給她三樣禮物才能救活她：仁慈、魔法和愛。問完後去找Griffin。

Ⓕ看一下Debris，再看一下Rock，發現有一小截羽毛從石頭底下露出來，把石頭搬開（Move Rock），拿起羽毛（Feather）。（Ⓜ&Ⓣ的力量夠的話也可如此做。）

Ⓜ施展Levitate飄到鳥巢的旁邊（Ⓣ使用Rope），看一下（Look in Nest），發現了一根羽毛，順便將之拿起。

△去找Plant，發現樹幹都光禿禿的，於是給她澆一點水（Give Water），再自我介紹一番（



Tell about Self），然後給她Earth，再告訴她Earth Elemental；原來我們的英雄也有不為人知的一面，聽起來蠻感傷的；結果她的樹葉就全長出來了。再給她一個關懷的擁抱（Give Hug），最後說出她的名字：Julanar，結果一顆憐憫之果就長出來了，你也因此挽救了她的靈魂。



Day 14

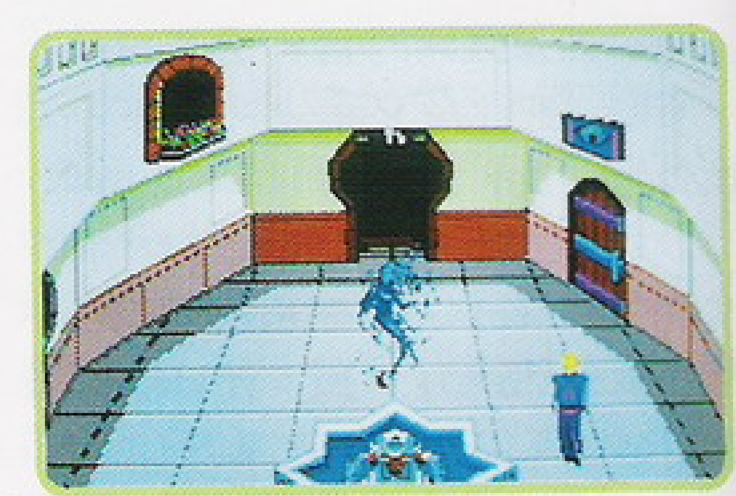
△到Apothecary，把Feather和Fruit給Harik，不一會Dispel Potion就做好了，他說犧牲者的頭髮一定要在要喝的前一刻才能拔下來加進藥裡面，否則就無效。



接著到Caged Beast，給牠Water和Food，趁牠在吃東西時走到牠的後面，拔下牠的頭髮（Hair），再把Dispel Potion給牠喝，果然變回了人形。接著他說出一項Ad Avis的陰謀，看來英雄的擔子已越來越重了…

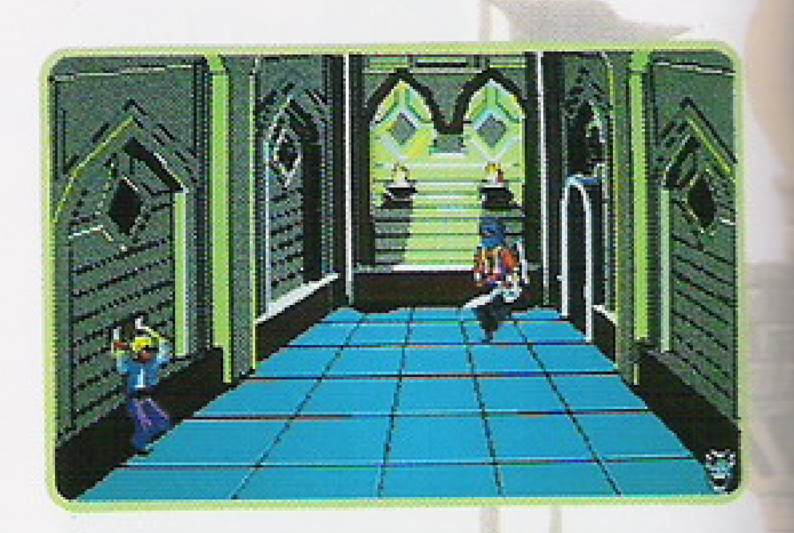


Day 15



△今天是最後一個元素出來興風作浪的日子。到達Fountain Plaza就看到水元素在水池中大跳扭扭舞，把Waterskin放在地上（Drop），然後使用Bellows把水元素吹出水池，結果它就乖乖進去Waterskin了，把Waterskin拿起來。

Ⓕ去Guild Hall，Uhura會給你一張紙條…日落之約，看來EOF要露面了。



在晚上時去EOF，走進敞開的門，進去後烏漆抹黑的，什麼都看不到，突然雙手被制住，而且身上的裝備全被剝走了！等燈一亮，人已被銬在牆上，突然有一個聲音傳來：「你有十秒鐘的時間拿到你的武器！」趕快掙脫（Use Strength），快倒數完時有一個EOF戰士走進來，趕快按Ⓔ鍵跑開，拿到了武器就開始正面對決。打倒他後，會有很多聲音說殺了他，可千萬不能趁人之危，否則你就無法成為Paladins，之

後果然加入了EOF。



Day 16

[F]到Guild Hall跟Rakeesh練習戰鬥技巧。



△去找Aziza，結果Saurus自己也跑來了。Aziza施法後發現，原來 Saurus就是Emir，看來眞象快大白了。

離開Enchantress到Palace Plaza，可從Jewelry Merchant那裡拿到一根Pin。

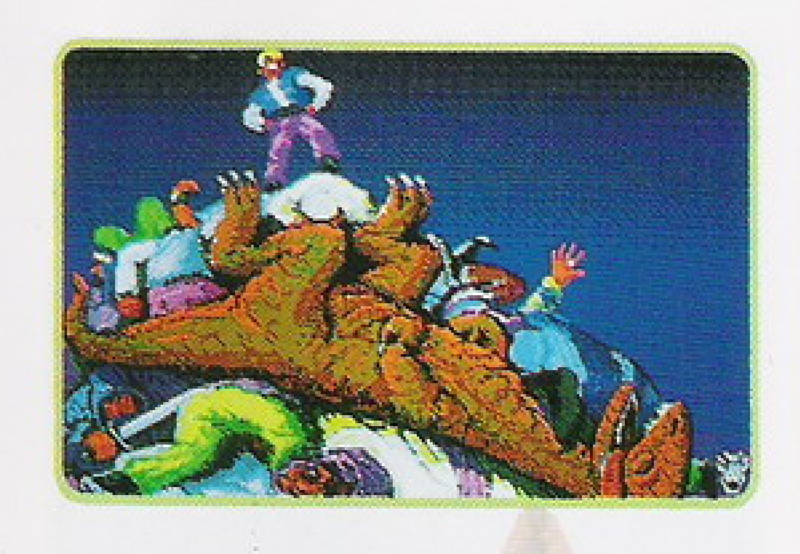
[T]再去買Oil。

△晚上時回到Katta's Tail Inn聽Omar吟詩，順便拿賞金，然後把Purse還給Omar（Return），接著進去睡到天亮。



Day 17-26





△天還沒亮英雄就被 Shameen 叫起來了，他告訴你要去 Raseir 的商隊已經來了。所有的Katta商人都來爲英雄送行，眞令人感動。旅行途中，英雄殲滅了無數的強盜，保住了商隊，最後終於到達了Raseir。

Day 27

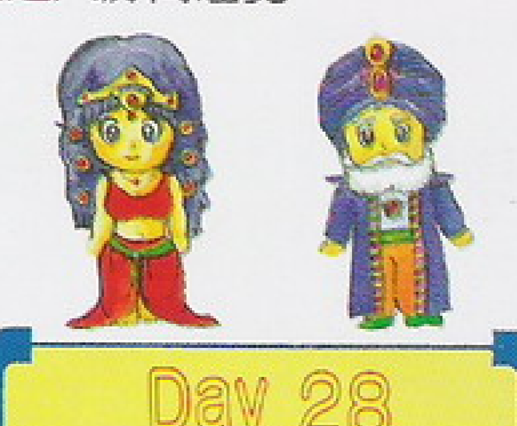
△才進入 Raseir 就因爲回答太慢，吃了Khaveen幾個耳光，不過還是拿到了 Visa，也眞夠窩囊了！



進入Blue Parrot Inn。在Ferrari旁邊坐下來，他嘰嘰喳喳講了一大堆，還要舉杯慶祝，選Coffee吧！難到你要喝Djinn Sling？看到倒吊的那隻鸚鵡沒？牠就是喝了太多的Sling才變成那個樣子的。喝下Coffee，談完話後（此時可把Game Time Scale調至 Fastest 時間會過得較快。另外，只有晚上才能在這邊睡覺），到處去晃晃，等到晚上時回到Inn。

坐下來，等Ferrari叫Ugarte過來時，付錢給他（Pay），然後問他 Service、Water。

[T]等談完話後，Make Thief Sign。站起來，走向鸚鵡，再向左走進入房間睡覺。



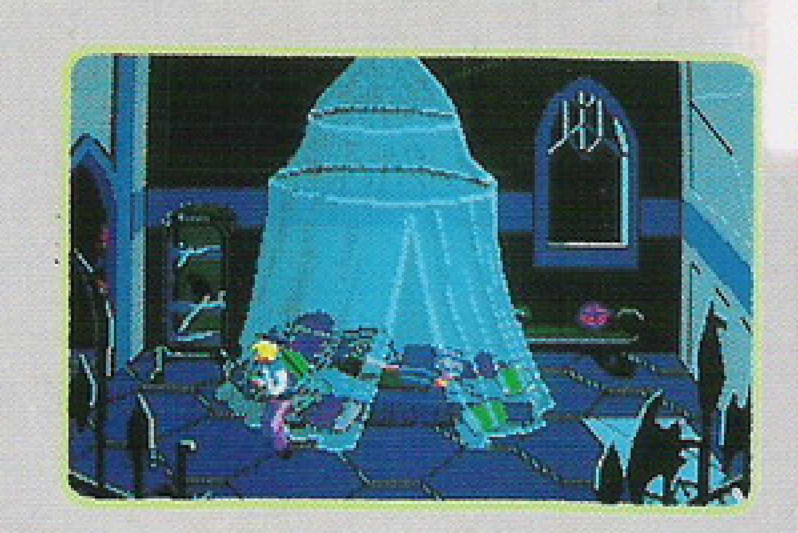
Day 28

△到 Fountain Plaza 的北邊，就可看到Ugarte被抓。走回Gates Plaza，途中可看一個女人向你招手，跟著她走進入了一間房子。裡面有一個年輕的女人，原來她就是Emir的女兒，因爲Khaveen會在今晚強迫她嫁給他，所以



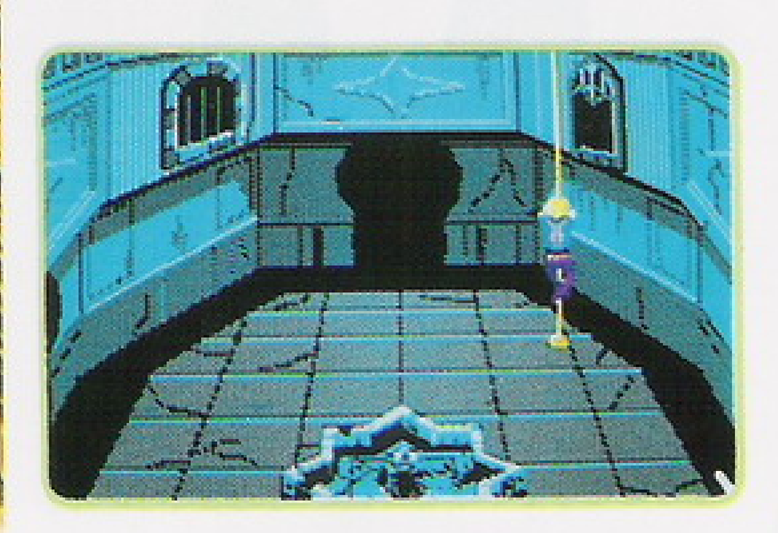
她必須趕快逃出這個城市。把Clothes給她，結果英雄忍不住偷看人家換衣服，被糗了一頓。再把Visa 給她，等她走後一會再離開。

[T]在晚上時回到Blue Parrot Inn，坐在Ferrari旁，他會問你要不要替他做一件小事？回答Yes，他要你去Khaveen的房子偷一個鳥的雕像：一隻黑色的老鷹。



烈火神兵

接著去 Fountain Plaza 的北邊，在未進入 Fountain Plaza 之前先Stealth，以免被警衛發現。進入後走到 Khaveen 房子的窗戶下（沒有欄杆的那一扇窗戶），使



用繩子爬進去。進去後再Stealth，走到左邊的櫃子（Cabinet）旁，先塗上油再開鎖，打開櫃子，拿起 Bird，然後走到窗戶旁離開。

回到Blue Parrot Inn，才一進門 Ferrari 就急著問你拿到了沒



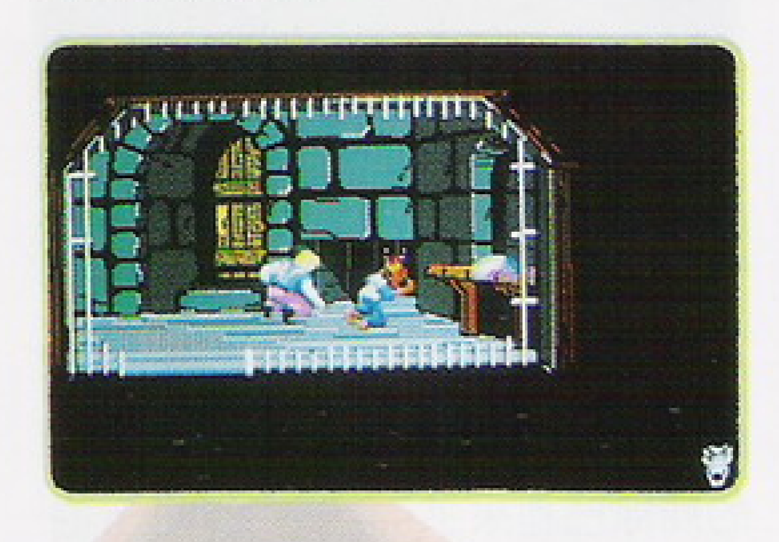
有？回答Yes，把Bird給他，然後進去睡覺。



Day 29

△才一踏出門，就糊裡糊塗的被人送進了監牢。在監牢的另一角，有一個Katta人，趕快跟他表明身份，結果他說他是很想相信你，不過又怕這是個陷阱，所以希望你能拿出什麼東西來證明。有啦！就拿出Katta商人送你的Pin給他看（Show），果然奏效。

接著他提議趕快逃出去，問他怎麼逃法（Escape）？他說牢房外面有一條祕密通道，不過得先出牢房才行。



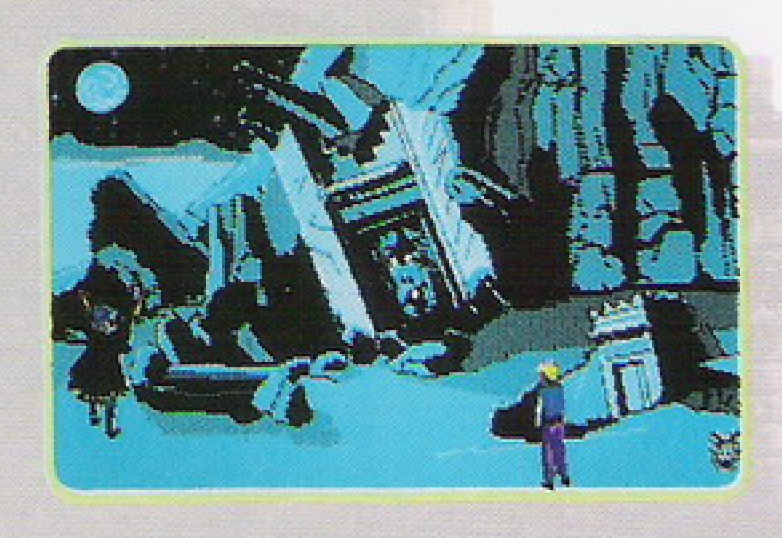
Ⓕ撞開門（Break Down Door），打開祕密通道後，去右邊的桌子上拿你的裝備（Equipment），然後進入祕密通道（Go Passage）。

Ⓜ施展 Open 打開門，然後走出去，其餘步驟與Ⓕ同。

Ⓣ使用Pin打開門，其餘步驟與Ⓜ同。



△出去後到處亂逛，直到遇到Ad Avis。可憐的英雄居然被邪惡的Ad Avis給控制了，要你去幫他拿 Iblis這個邪惡的雕像。接著他就帶你到 Forbidden City，接下來的情節倒是與阿拉丁神燈有點類似。



結果Ad Avis無法打開Forbidden City，看來又要我們的英雄親自出馬了。舉起鏡子（Use Mirror），將月光反射至門上，門就開了。然後他告訴你一段預言，接下來就靠你自己了。



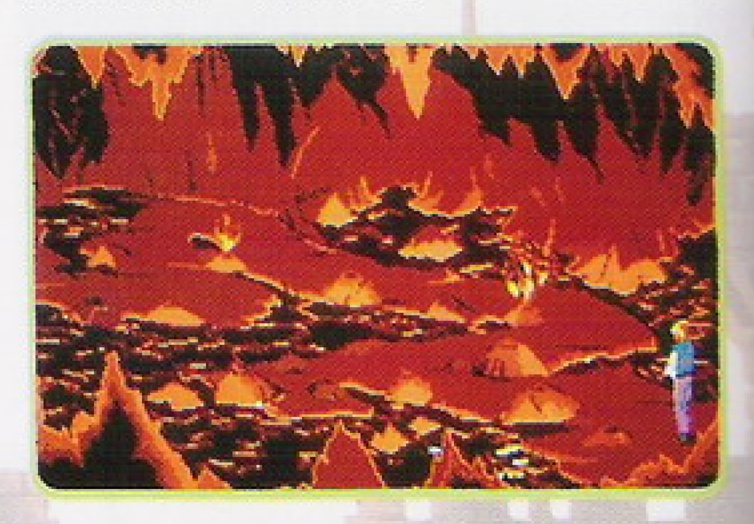
進去後把燈拿出來（Use Lamp），然後向左走來到了Water Room。有一個小瀑布，水流蠻急的，而且不時有浮木流下來。走到瀑布旁，等浮木流下來時跳上去（Jump），等快要到底端時跳上岸。前方有一個風洞，差一點就被吸進去了。

Ⓕ把風洞旁邊的石頭撞落（Use Strength）塞住風洞。

Ⓜ施展 Force Bolt 瞄準風洞邊緣底部的岩石，就可把岩石打落了。

Ⓣ使用工具（Tool）把岩石敲落。

△走上階梯，向右走到Air Room。剛才如果你沒有把風洞塞住的話，走到這邊我們的英雄就開始跳起「霹靂舞」了。繼續向



右走進入Fire Room。小心走，不要碰到岩漿及火焰，要不時的用水淋身體（Use Water），才不會熱昏了。小心通過後，來到了Earth Room，走到懸崖邊。

Ⓕ跳下去（不要懷疑）。

Ⓜ施展Levitate。

Ⓣ使用繩子。

△走到門旁邊，就可聽到一個很低沈的聲音說：「要通過此

門， 必須說出最有力量的名字」。剛才要進來之前，Ad Avis不是說了一段預言， 裏面有 Suleiman 這個名字， 說出來後門果然開了。進到了寶藏室，天啊！這麼多$！ 心動不如馬上行動， 帶一些回家吧！ 不過很抱歉， 這些寶藏「只可遠觀， 不可褻玩焉」， 否則…

走向另一道門， 進入了最後一間房間。在高台上面放的正是 Iblis，正要拿起來時，身體突然不能動了，Ad Avis隨即出現，奪走了 Iblis還把門封死了，眞夠狠的！ 正忙著找出路時， 突然有個東西閃了一下，走近一看（ Look Glint ），原來是一枚金戒指，拿起來一看（ Ring ），上面刻了一些字… 嘿！ 這不是預言之中的一句嗎！ 這下有希望了。 才一戴上



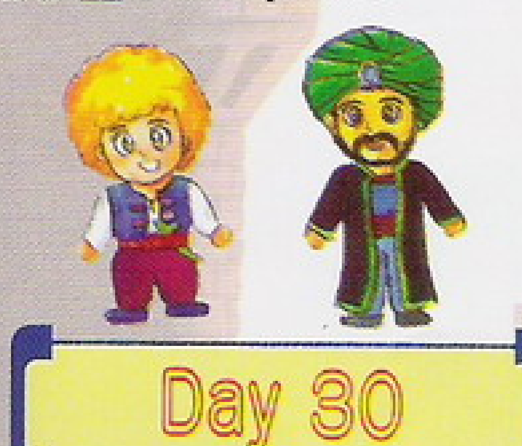
去，一個 Djinni 跑了出來，說你可以許三個願望。 嗯… 才三個願望，先問清楚比較保險（Wishes）； 總共可以許三個願望： 健康、力量及帶你到Iblis附近。

Ⓕ Wish for Strength。

Ⓜ Wish for Magic。

Ⓣ Wish for Agility。

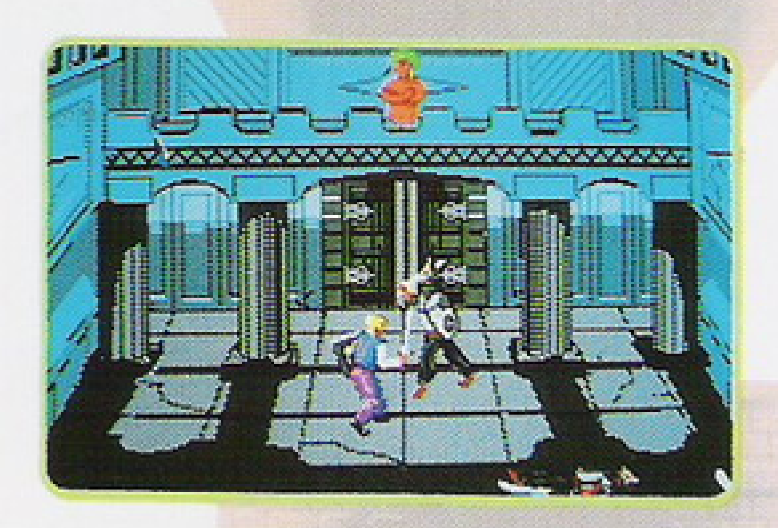
△第二個願望：Healing，第三個願望：Teleport。



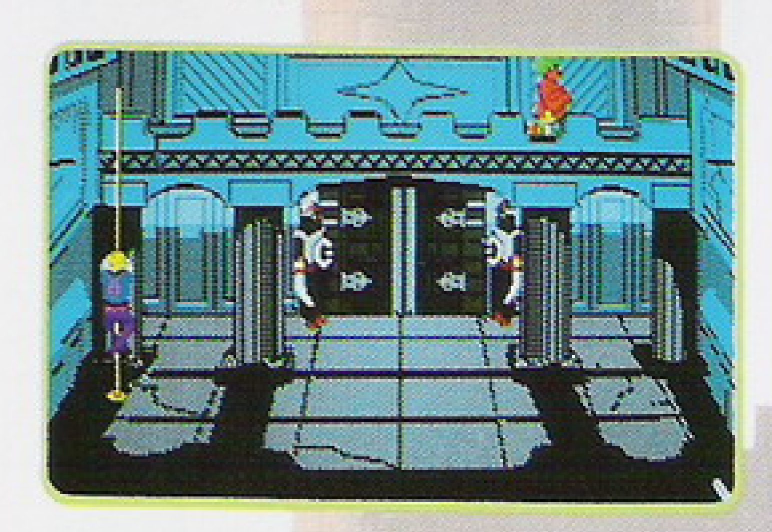
△一變就變到了 Palace Plaza，Djinni 說在 Palace 裏面正在施展一種力量很強大的法術， 必



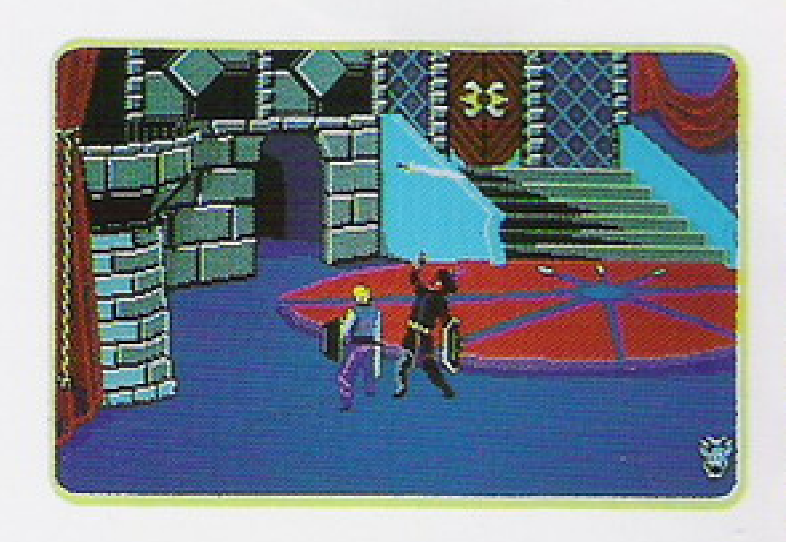
須要阻止它， 否則後果就不堪設想了。此時Shara跑出來說反抗軍已經準備好要攻擊了， 希望英雄能助他們一臂之力， 那有什麼問題。向下走到Palace。



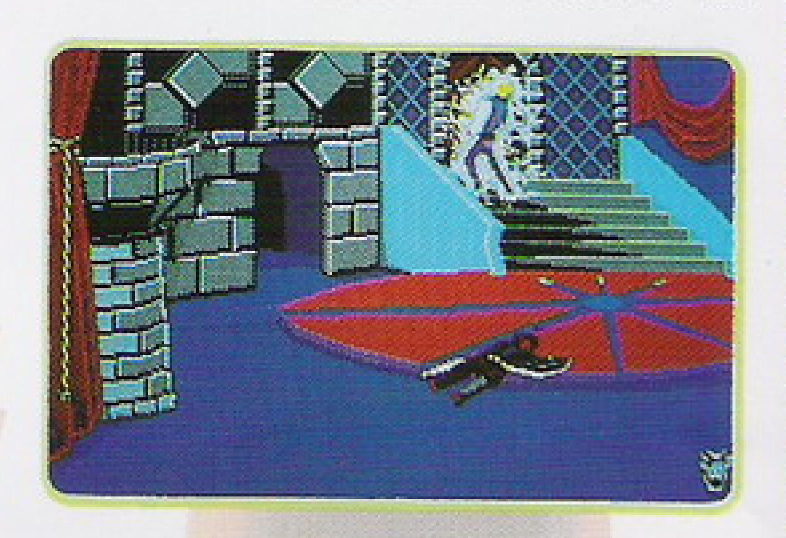
Ⓕ走到警衛前打倒他們（ Fight ），然後撞開大門（Break Down Gate）進去。



Ⓜ施展 Dazzle ， 然後到最左邊柱子前施展 Levitate 飄上去（Ⓣ使用繩子）， 接著向左走（這邊的動作一定要快， 否則在上面巡邏的警衛隊長繞回來時就會逮住你。 Ⓣ要更快， 因爲他還要把繩子收起來。 教各位一個方法：先Stealth，走到右邊再進入Palace，一進入就馬上使用繩子，此時人物就會自動走到柱子前使用繩子。.如果螢幕出現給英雄一些空間的訊息的話， 我勸你重來，因爲時間鐵定不夠的。）



Ⓕ進去後， 等警衛離開後跳下去跟Khaveen決鬥。如果你的劍被他打掉的話， 他會叫你跪地求饒，那是不可能的（ NO ）。如果你把他的劍打掉的話， 可不能「順手」把他解決了， 這可不是英雄的行徑；叫他把劍撿起來（ Get Sword ）。打贏後跑到門前把門撞



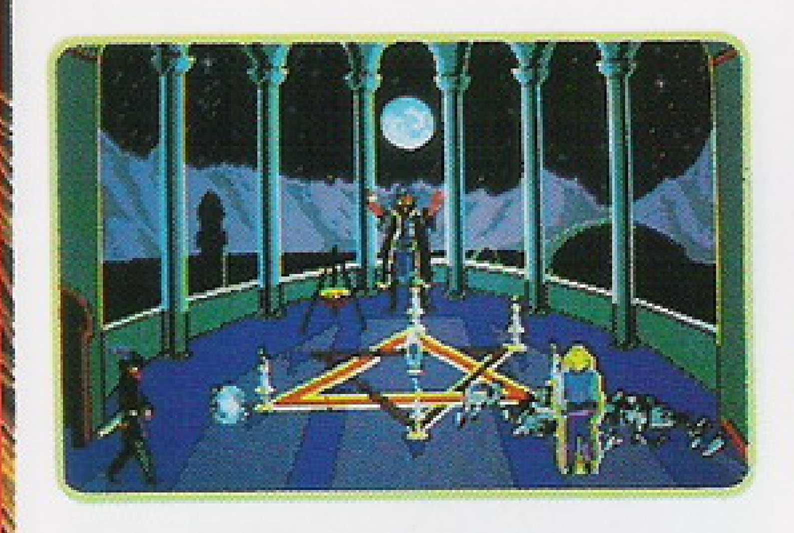
開（Break Down Door兩次）進去。

來到了頂樓，Ad Avis正在施法要釋放Iblis裏面的力量。此時趕快脫離戰鬥（ Escape ），跑向任何一根未點燃的蠟燭把它踢倒或拿起來。此時Ad Avis會用法術攻擊你， 勇敢的衝向他， 快到他面前時， 他會築起一道火牆擋住你， 趕快從火牆旁邊繞過去（或直接穿過去），就可以把Ad Avis撞上西天了。

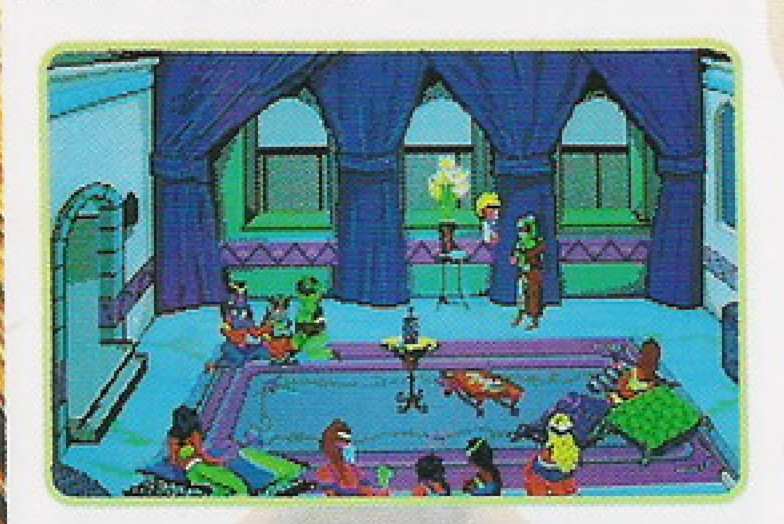
Ⓜ進去後， 等警衛離開後施展Calm，再施展Levitate飄下去，施展 Open打開門進去。

一上到頂樓馬上施展 Trigger 把石像怪打倒， 再施展 Reversal，然後施展Fetch把一根未點燃的蠟燭拿起來。此時Ad Avis用魔法攻擊你， 因爲你身上有 Reversal 保護你，所以就彈開了，此時Khaveen 剛好走進來被魔法打中變成一條蛇，此時Ad Avis會再攻擊一

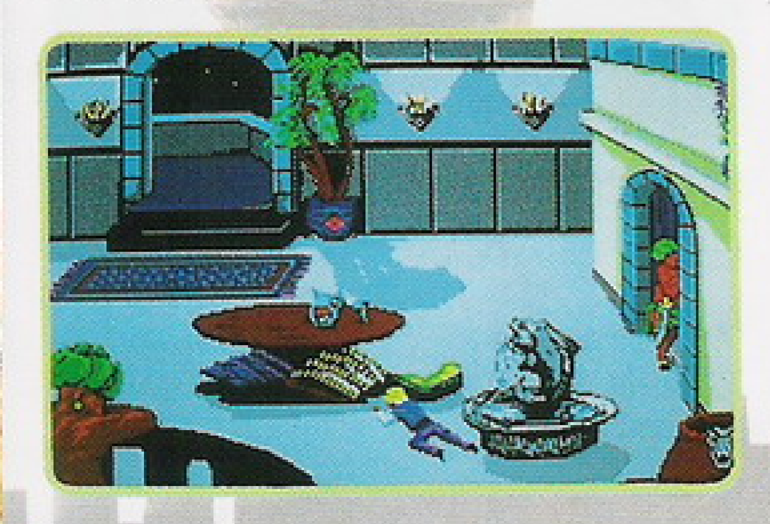
烈火神兵 完全攻略



次，然後趕快跑到中央，施展Force Bolt ，瞄準左邊門旁的拱形牆，然後 Force Bolt就會反彈打翻火盆，火就燒到Ad Avis，他當場就創下了一項金氏記錄： 高空跳樓＋全身著火。

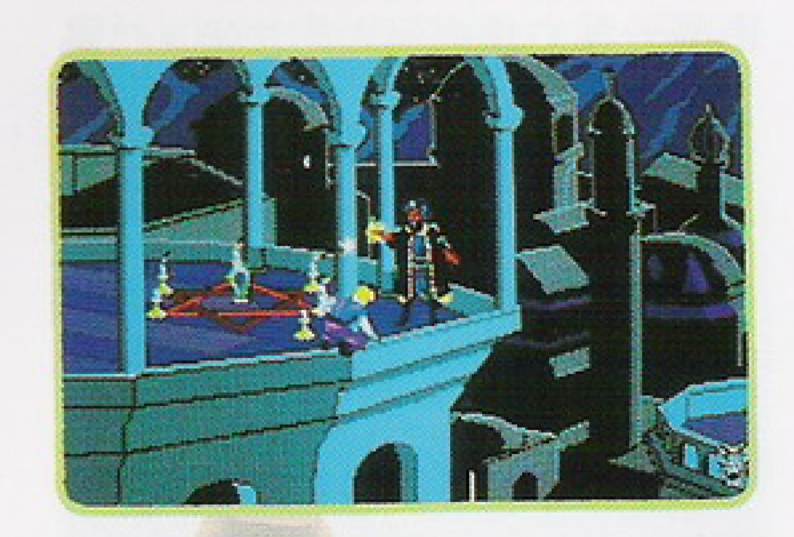


①進來後， 才發現是一間侍女休息用的房間， 還好「大班」就是服侍 Emir 女兒的侍女， 所以她就幫你躲過了那些警衛。 進到



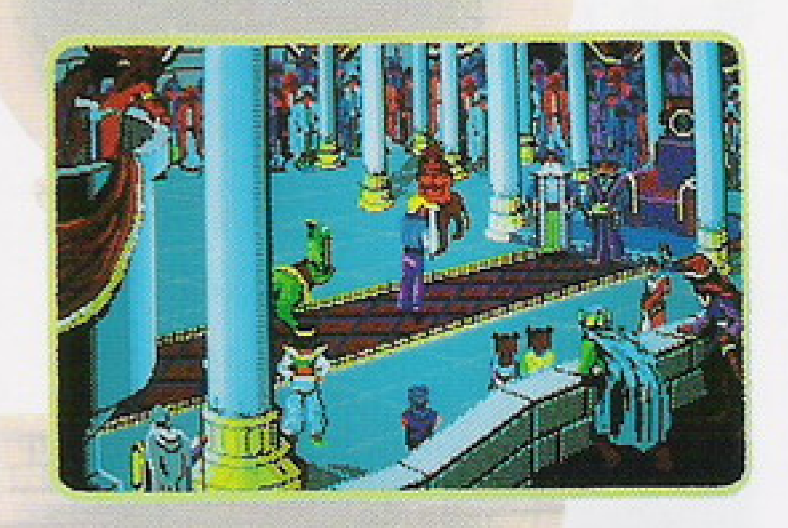
下一個房間， 先躲到噴水池後面，等警衛走過去後， 爬到桌子的後面， 再等警衛走過桌子後， 就趕快向上走到外面。

一到外面，就看到Ad Avis在對面做法， 又沒路過去， 看來只有硬上了。 使用繩子走過去， 走到對面後不要進去， 因爲亭子有魔法保護著， 所以趕快用 Dagger 射倒一根未點燃的蠟燭， 此時趕快閃躲他的魔法（ Duck ）。然後按⊟鍵慢慢接近， 他每當他要攻擊時都會說一句「Ishall destroy you ！」此時要立刻閃躲。 等



無法再向前走時， 用 Dagger 射他（兩次）， 結果他就變成自由落體了…

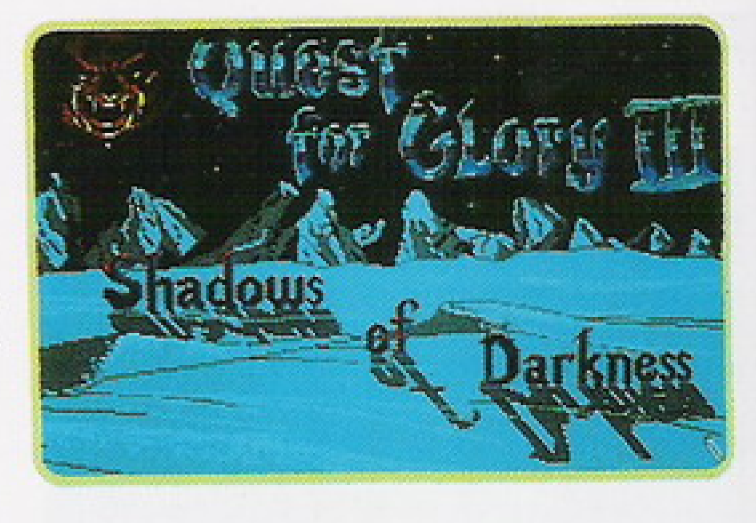
再來就是偉大的結局了， 過癮吧！ 每個人輪流感謝你眞是有







點承擔不起。在看到了Quest for Glory III：Shadows of Darkness 這幅駭人的畫面後， 是不是已



躍躍欲試了？ 給你一個良心的建議： 玩完所有的職業， 嘗試每一個步驟， 看完每一個訊息， 會獲趣更多的！ 讓我們一起來期待另一個全新的英雄傳吧！ 好了， 我也要去「補眠」了， 以後要記得來上課哦！Bye Bye！

附註

每種職業都可得到滿分 500分，但是如果是戰士或者是魔法師，就有機會成爲Paladins，得到550分。

但是如果符合下列條件就無法成爲Paladins：

1・Honor分數少於75分。
2・沒有拿到表５所列之分數25分以上。
3・闖進Khaveen的房子。
4・闖進Shapeir的Break in House。
5・不把錢包歸還給Omar。
6・殺死倒在地上的EOF戰士。
7・在 Khaveen 劍掉了的時候殺了他。
8・試著把 Rakeesh 的寶劍據爲己有。

由３、４點來看就知道小偷根本無法成爲 Paladins ，最多也只有500分而已。



《謝　謝　觀　賞》

尋人啓示錄

From Now On,

NO！ 事實上／你不可能是**瑪丹娜**／真要你只穿胸衣、露出肚皮／搔首弄姿地高歌狂舞一番／實在無法想像……

BUT 你唱得很**瑪丹娜**／她的歌你倒背如流／她的唱腔你學得惟妙惟肖／只聽你的歌聲會讓瑪丹族尖聲狂叫……

NOW 請你馬上決定一件事／你要不要**當歌星**？／你想不想**灌唱片**？／我們能助你一臂之力！

AND 我們不只是尋找**瑪丹娜**／如果你是**葉啓田**／如果你是**羅大佑**／如果你是 **Any Super Star** ／只要你能唱得惟妙惟肖／我們都需要！

OK！ 試試看／請將你模仿得最帥的歌錄成卡帶／附上簡歷及聯絡地址電話寄給我們／我們來找你！

OR， 如果你知道誰有這個本事／請你告訴他這回事／畢竟這種機會不是天天有／模仿的本事不是每個人能夠！

YES **真與假只有一線之隔**／這只是一個起步／模仿別人能展現你的實力／如果唱得一樣好／**假亦成真！**

From Now On,

IF YOU "ARE" Madona..

城市獵人

完全攻略

Junstar
馬爾寇溫

那天，經過電腦店前，不經意瞄到有個新片出現在眼前一城市獵人，一個令人又愛又恨又發噱的名字，拿起一看，不禁直了眼，一二三四五六七，七片大包裝（作者似乎深受青箭影響），真嚇人的排場，七片1.2M的磁片，立刻吸引了我，忍痛花了五百元買下，喔！多了幾片價格可變了呢！回去Install起來可撐死硬碟了。咦？花了個下午就破了，不知誰才是眞的獵人呢！哈哈！好了，介紹給大家吧！

時間：西元二六八七年七月三十一日。

地點：Blade的小閣樓裡（姑且稱之為獵人窩吧！）在洛杉磯某處。

案件：市長的女兒被毒品害死，但市長封鎖消息。

任務：查出毒品來源，找出真兇，並予以摧毀。

委託人：洛杉磯市長Vincenzi。

備註：假如任務失敗，市長則一概否認。

各位獵人，準備行動吧！

首先打開電腦電源，用右下方的遙控器選擇訊息項目，第一個訊息便是市長留言，看完之後左邊的傳真機會傳送出一張市長女兒Chandi的照片，收好之後繼續下個訊息，喔！原來是賣車的廣告，第三個訊息是女友Karyn的留言，結果著實被數落了一頓…然後從磁碟機中拿出ID卡，再到浴室裡的鏡櫃中拿走噴霧劑和急救箱，走出浴室穿好衣服就準備出門辦事了。

搭電梯下樓後，搭乘地下鐵到City Hall，向花店老闆娘Bliss買花，可別選第三句話，否則她會不理你，用ID卡付錢後，向左進入City Hall，與接待小姐對話，選第二句話，要求探視女友Karyn，但是英俊的獵人Blade卻被女接待纏上了，不要理她，跟她打馬虎眼，趕快見女友要緊。



進入RECORDS找Karyn，她坐在中間位子埋頭做事，唉！不像我Blade如此遊手好閒！和Karyn說話可別惹她生氣，她若生氣趕緊送束花給她。Karyn會交給你一把鑰匙，收好後搭乘地下鐵到Pleasure dome。





嗯！酒光十色，令人眩目，與廣場上的乞丐們形成強烈對比，唉！可悲！Pleasure Dome的門口站著兩個彪形大漢，令人望而生畏，壯得嚇人，通過檢查後，進入Bar中，可別受到Bar中應召女的誘惑，否則你會發現與她手牽手走出Pleasure Dome後，被女友Karyn痛打一頓，筆者便是一時「興」…起，慘遭修理，所以乖乖的，找酒吧中坐裡頭的一個綠衣人交談，選1、2、2、1與他說話，並拿Chandi的照片給他看，結果發現他就是Jake，然後與他進入辦公室後，選2、3、2、1的話與Jake交談，Jake最後給你一個情報—Chen Lu的地址，總算有所收獲了。

接著搭乘地下鐵回到獵人窩，用ID卡插入密碼鎖，打開門，再用鑰匙打開洗手檯上的櫃子，取出四個定時炸彈和一個竊聽器，一條巧克力，再出門辦事，臨走前可別忘了拿走密碼鎖上的ID卡。然後搭乘地下鐵到Chen Lu的住處。

途中遇到一個面帶奸笑眼露兇光的獨眼龍迎面而過，並且留下一些狠話，心想糟了！Chen Lu出事了，進入Chen Lu的房內一看，

果然Chen Lu痛苦地倒在地上，掙扎數秒後死去，別管他，打開電視牆旁的電腦電源，查查其中有些什麼資料，拿出磁碟機中的ID片，進入臥房，左邊擺著龍的雕塑，



立刻吸引了Blade的注意，按下龍的眼睛，龍像馬上降下，露出牆上的保險庫，上鎖的，用定時炸彈炸開，取出其中的一張紙和…巧克力！真是搞不懂？再到浴室把洗手檯上的一包毒品拿走，然後在警察未到之前盡速離去。

既然取得了毒品的樣品，必須做個化驗才行。Blade於是前往City Hall找女友Karyn，在市政大樓門口與女接待選[2]答，進入Records，將毒品拿給Karyn，請她分析毒品結構並作成報告，可是需一天的時間。無妨，等吧！離開前順便將Chen Lu的ID卡拿給Karyn請她查些有關資料。

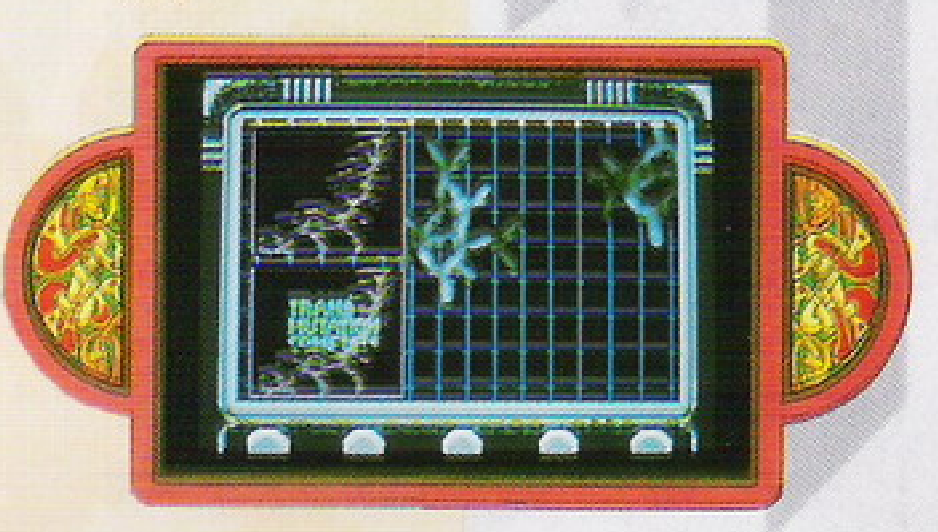
在報告未出來前可別浪費時間呀！一流的私家偵探是不容腳步慢下來的，Blade於是在City Hall亂闖，從市政大樓出來後往右走，來到Bliss花店，可沒時間與她打屁，繼續往右走，來到一間工廠，工廠左邊的小巷內，住著一個神秘的中國老人Chang Li，與他答話選[2]、[1]，並且把在Chen Lu保險庫中發現的那張紙給他看，老人Chang Li看了大感興趣，慎重交給你四種寶貴的東西—幸運餅、防彈衣、智慧寶典、生命之石，對你日後的行動極有幫助。

再到Qwong Jonny，喔！好一個戒備森嚴的地方，可不能正面衝突，靈機一動！做次忍者龜吧！鑽入下水道中，喲…好多老鼠，亂可怕的，下水道中不能久留，否則會被老鼠群攻而死，趕緊找到電路箱，用定時炸彈把鎖炸開，拿出竊聽器，準備裝在電路中，注意上方電錶的數值，綠色為安全區，紅色為高壓危險區，安裝夾子須在綠色安全區才不會被電死，另外黃色夾子要夾在倒數第二個接點，如此才能安裝成功，然後就可回獵人窩從電腦中獲得竊取的訊息，並可好好的睡一覺了。

早晨醒來真舒服，稍作梳洗，準備進行較危險的工作了，到City Hall，走到工廠右邊，找到四個高壓電源，取出定時炸彈任意安裝在某一個上，快跑呀！整個工廠突然轟隆一聲全部炸毀，哈哈哈！英勇的Blade摧毀了製造毒品的工廠，不幸在此時被Qwong Jonny的手下看見，心想糟了！行跡敗露，被Qwong Jonny知道不是開玩笑的，往後行動可要更加小心才行。

趕緊躲回獵人窩裡，心有餘悸，驚魂未甫，別怕、別緊張，查看電腦是否有新的訊息傳來，順便喝個水吧，稍作休息，決定把枕頭下的槍和…不，先去酒吧找Jake探一下情報，不能帶槍去，否則與酒吧的保鏢打起來可是毫無勝算的，所以赤手空拳的到Pleasure Dome的酒吧中找Jake，但Jake卻很緊張的壓低聲告訴Blade，此地人多眼多耳多，不宜久留，他會打電話到獵人窩裡。

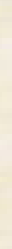
所以Blade只得回到家裡等電話，果然，Jake打電話來，Blade從電腦裡知道Qwong Jonny的手下一直在找Blade的一切消息，似乎對Blade會有所不利，於是Blade決定把枕頭下的手槍帶在身上，再把電話旁的能源匣也帶在身上，以防萬一。





Blade全副武裝出門，到City Hall找女友Karyn要毒品報告，並且追蹤Deng Hwang的資料檔案，然後帶著報告去見市長，與接待說話選[1]、[1]，與市長說話選[3]、[2]，再把毒品報告交給市長，選[3]對答。





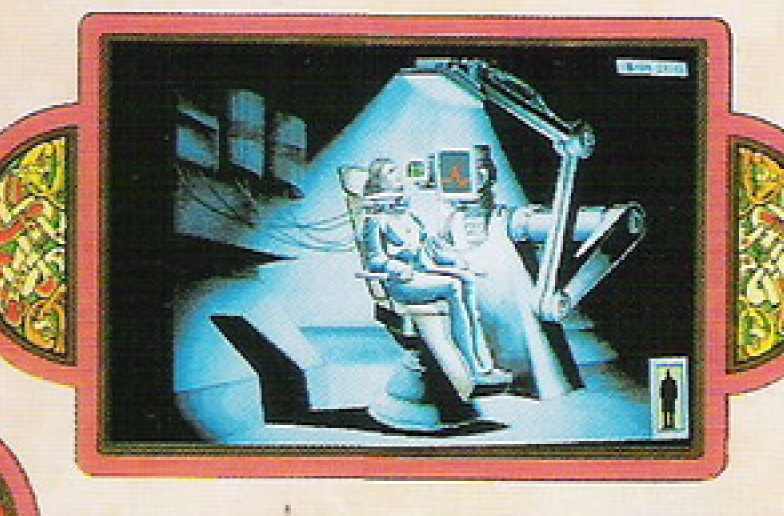
城市獵人

八月一日18：00，Karyn 被 Qwong Jonny 的手下抓走。八月四日12：00，Jake 從電腦中告訴 Blade，20：30在 Reservior 毒販們有所行動，於是 Blade穿上防彈衣，把能源匣裝入手槍中，在 Re-



servior 與敵人發生了一場激烈的槍戰，殲滅了所有的敵人，將地上的 Assauat Riffle Gun 撿起來，駕駛著飛天車來到 Deng Hwang 的大樓屋頂，搭電梯下去，好戲要開始了。

Deng Hwang的秘書又被 Blade 迷上了，Blade 只好施些騙術，假裝要與秘書 Lorain 約會，博取好感，選[2]、[3]對話，進入左邊控制室，走到控制檯，把 Break 打開，其餘關掉，如此可暫時阻擋守衛們進來，但是接下來的密碼不知如何解，按錯的話可能招惹殺身之禍，眼看螢幕上的女友 Karyn 正受著痛苦，Blade 急如熱鍋螞蟻，心想：不管了，賭賭運氣了，希望幸運之神降臨身上，正準備隨便按下顏色鈕…幸運！對了幸運餅！幸運餅中有張紙條，上面正寫著幸運號碼 —RYPYWPYRPWRYPBW ，略想一下便解開了密碼。（W：白色，R：紅，B：藍色，P：粉紅色，Y：黃色）



按照順按下顏色鈕，再按下上方的 OFF 鈕，急忙走出控制室，進入秘書右邊的走廊，身後是秘書一臉錯愕的表情，哈哈！

走廊上有兩扇門，右邊是廁所，左邊是 Karyn 的審問室，喜悅剛才從臉上升起，卻看到電椅旁的時間不到三十秒，該死的 Deng Hwang, Blade 又再次接受考驗，他需要電線把電椅的電流導引開，才能拔掉 Karyn 脖子上的電線，有了！廁所的電路箱有電線！

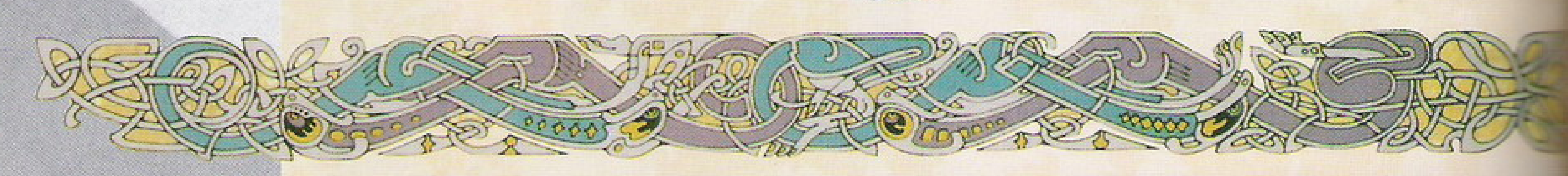
於是 Blade 急忙跑到廁所，先把上面的總開關掉，再用洗手檯上的起子將電路箱下半部蓋子拆掉，一把拔走所有的電線，轉身回到女友的電椅旁，把電線放在女友身上（不是在近看的畫面放），再順利的將 Karyn脖子上的三條電線全部拔掉，千鈞一髮救了 karyn，於是呈現一幅團圓的鏡頭畫面。

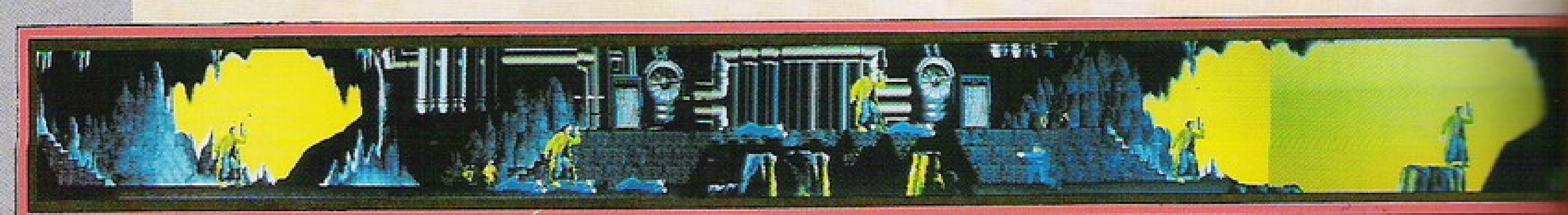
可是事情還沒結束，大批警衛隨後追來，Blade 帶著女友往出口逃，最後跑下一處樓梯，來到 Deng Hwang 的大本營，這時，Blade 決心要扛起來福槍，與敵一決雌雄（此時電腦要求玩者存起來）。



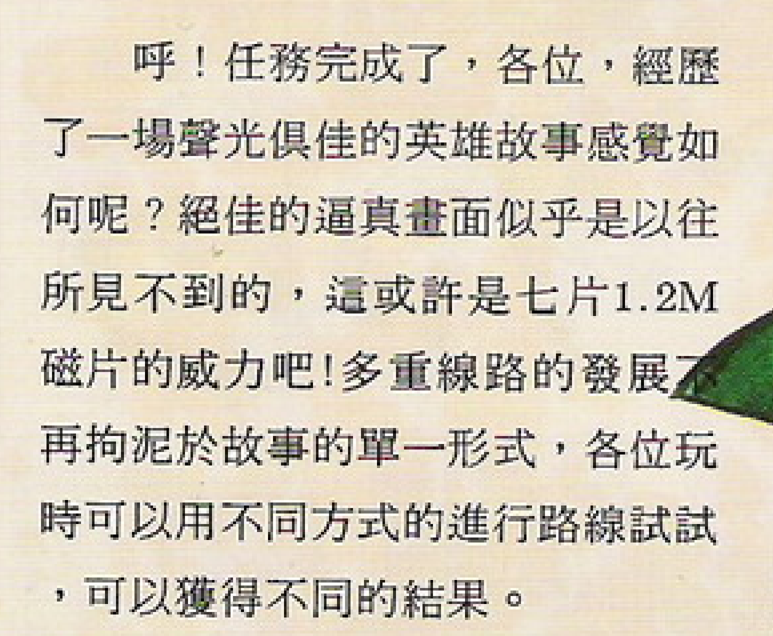
經過一次又一次衝刺，終於解決了 Deng Hwang 所化身的怪龍，帶著 Karyn 衝出大樓，此時市長才帶著警察姍姍來遲，對著 Blade







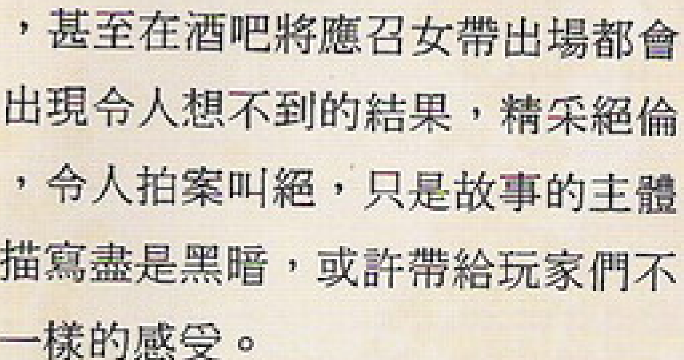
的英勇行爲毫不理會，一味誇耀自己英明的計畫與傑出的領導，甚至犧牲 Blade 也在所不惜，全身是傷的 Blade 聽到此言，憤怒地揮拳打倒市長，對市長見死不救與迂腐作風感到極端不屑，藉著 Karyn 溫暖又關愛的扶持下走入洛杉磯市的晚霞中。

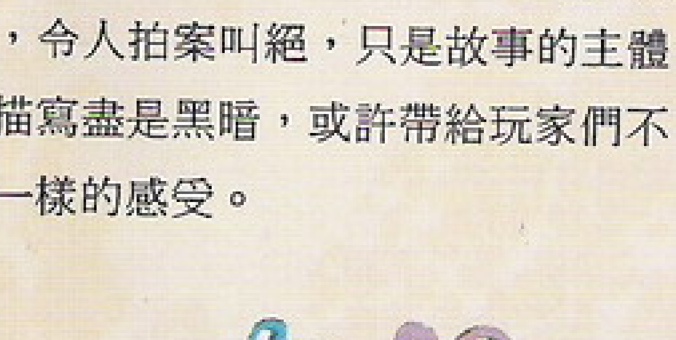


呼！任務完成了，各位，經歷了一場聲光俱佳的英雄故事感覺如何呢？絕佳的逼真畫面似乎是以往所見不到的，這或許是七片1.2M磁片的威力吧!多重線路的發展不再拘泥於故事的單一形式，各位玩時可以用不同方式的進行路線試試，可以獲得不同的結果。

例如 Blade 搶救女友失敗後，孤軍奮戰，最後獨自踽行在洛杉磯市街上，這是多麼的淒涼…又如果不用定時炸彈炸開 Chen Lu 的保險庫，也可按「0772」打開。像真實般的人性化設計，似乎接近了智慧型軟體的模式，如多項選擇式對話，方便又有趣，不同的對話會產生不同的結果，令人一試再試。

像在 City Hall 與 Karyn 對話、在 Pleasure Dome 與保鏢衝突，甚至在酒吧將應召女帶出場都會出現令人想不到的結果，精采絕倫，令人拍案叫絕，只是故事的主體描寫盡是黑暗，或許帶給玩家們不一樣的感受。



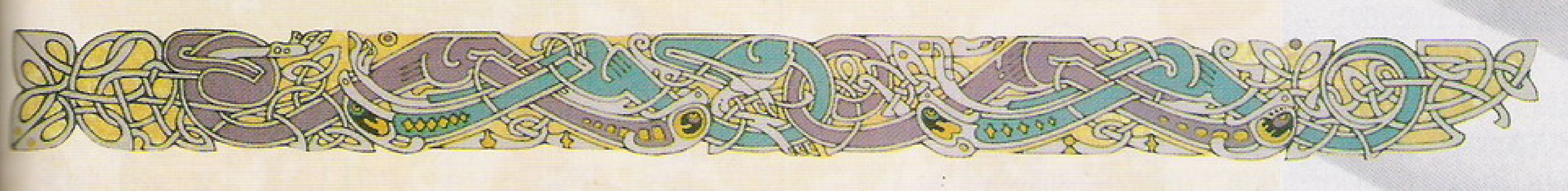


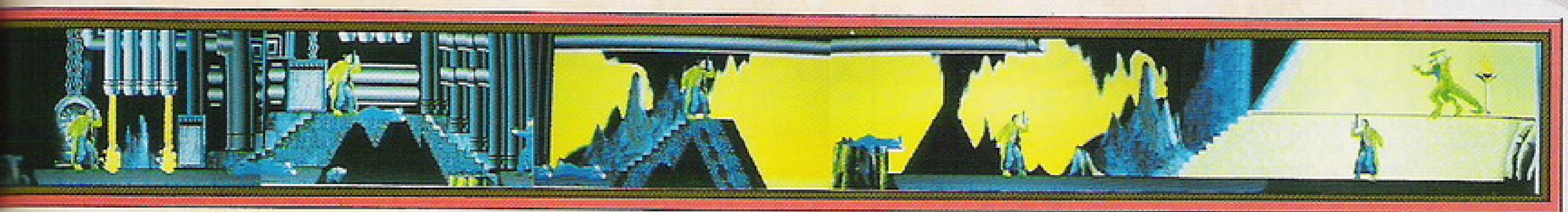




附註：

1. 每次在進獵人窩時，別忘了要拿起密碼鎖上的 ID 卡。
2. 玩者在玩時要隨時注意右上方的時間，該睡覺時得回家睡覺，躺在路頭睡的話，一覺醒來可能發現身上東西被偷走了。
3. Chen Lu 住處可以等到警方離開後再去也不遲。
4. 獵人窩裡的電腦訊息沒事多看看對故事進行有利。
5. 見到市長時，若對話選[3]、[2]、[2]，就可得到一張 L.A.P.D 通行卡，如此就能去軍械庫（Armory）拿取來福槍。
6. 假如你有帶槍去 Pleasure Dome，門口的警衛會叫你把槍交出來（對話選[2]），然後把槍交給櫃台那個女人，再把 Candy Bar 給拿槍的那個胖子，胖子就會給你一張收據，要把槍拿回來時，把收據給胖子就行了，給 Candy Bar 這個步驟只要作一次就好了。
7. 若不想與 Deng Hwang 的女接待多說廢話，可使用噴霧劑將她迷昏，比較方便。





濃粧淡抹兩相宜

塗鴉《彩色版》繽紛上市

塗鴉除了擁有强大繪圖功能外，並可將螢幕上所繪製圖形翻譯成程式，可譯成的程式語言計有: BASIC、C、dBASE和Pascal四種。

塗鴉《彩色版》現以更豐富的功能，配合支援彩色EGA卡與VGA卡，提供倚天中文系統64種顏色，相信塗鴉《彩色版》的上市，定能讓你再度驚豔!



更新啓示：

原塗鴉R1.0使用者，可憑售後服務卡與原版磁片，附回郵三十元寄至出版事業部軟體叢書組，即可免費更新塗鴉《單色版》R2.0。

作者：林枝生　　售價：690元

倚天雜誌代理發行

劃撥帳戶：倚天資訊股份有限公司
劃撥帳號：10651601
總 公 司：台北市八德路二段312巷45號一樓
電話：(02)776-3337　　傳眞:(02)776-3338
出版事業部：台北市復興南路一段76號二樓之一
電話：(02)731-6988　　傳眞：(02)740-0805
國內事業部：

台北 (02)740-2828	中壢 (03)457-5854
新竹 (035)235-415	台中 (04)254-3328
台南 (06)260-3144	高雄 (07)224-0113

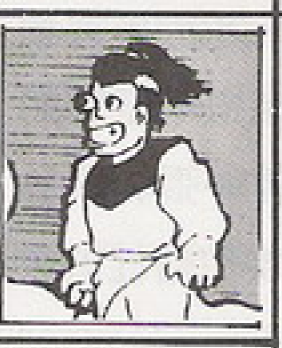
✂ 剪下此截角黏貼於劃撥單後倚天雜誌將儘快爲您處理
郵購塗鴉《單色版》+《彩色版》
1000 元整



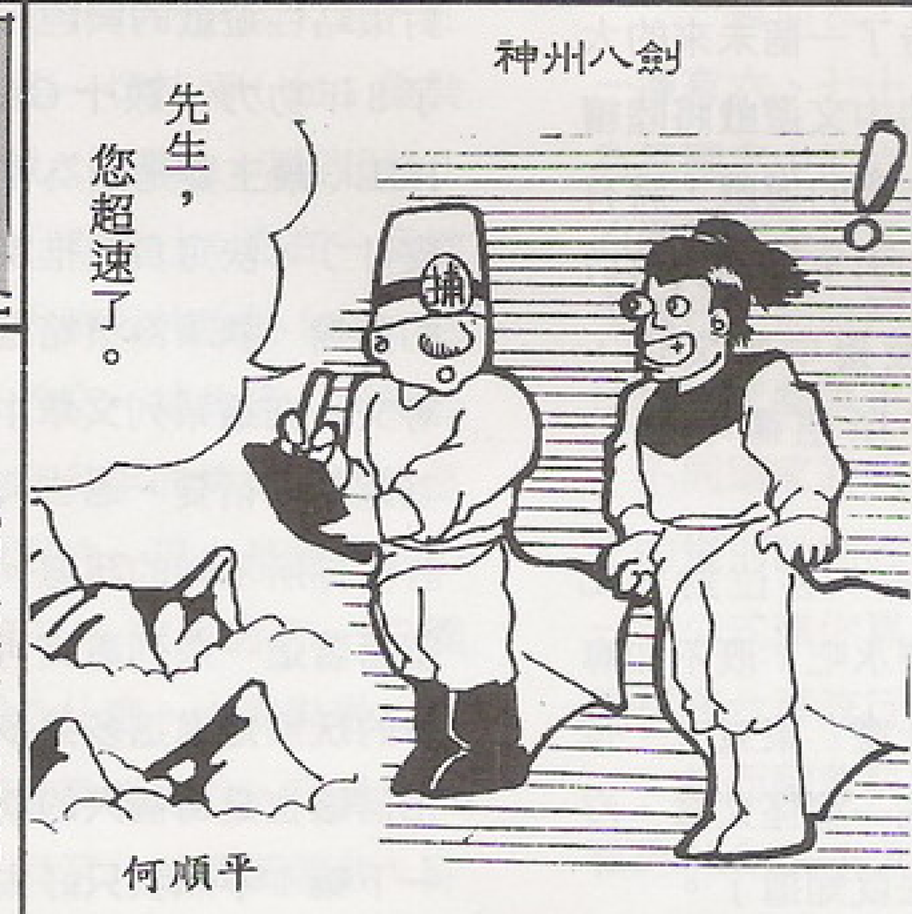


故事說，主角來到地獄變古畫前，意外被吸入畫中。萬一這位人士是美術館的武裝警察…





跳躍法術可以飛越高山和海洋，這次為了早些到達目的地而加快速度，不料…



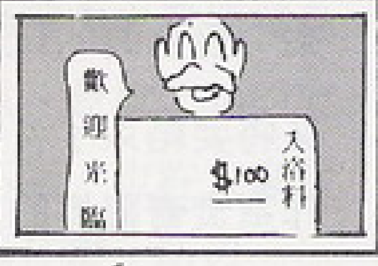


冒險隊伍缺錢買武器時，法力高強的魔法師就派上用場了，看來生意還不錯喔！

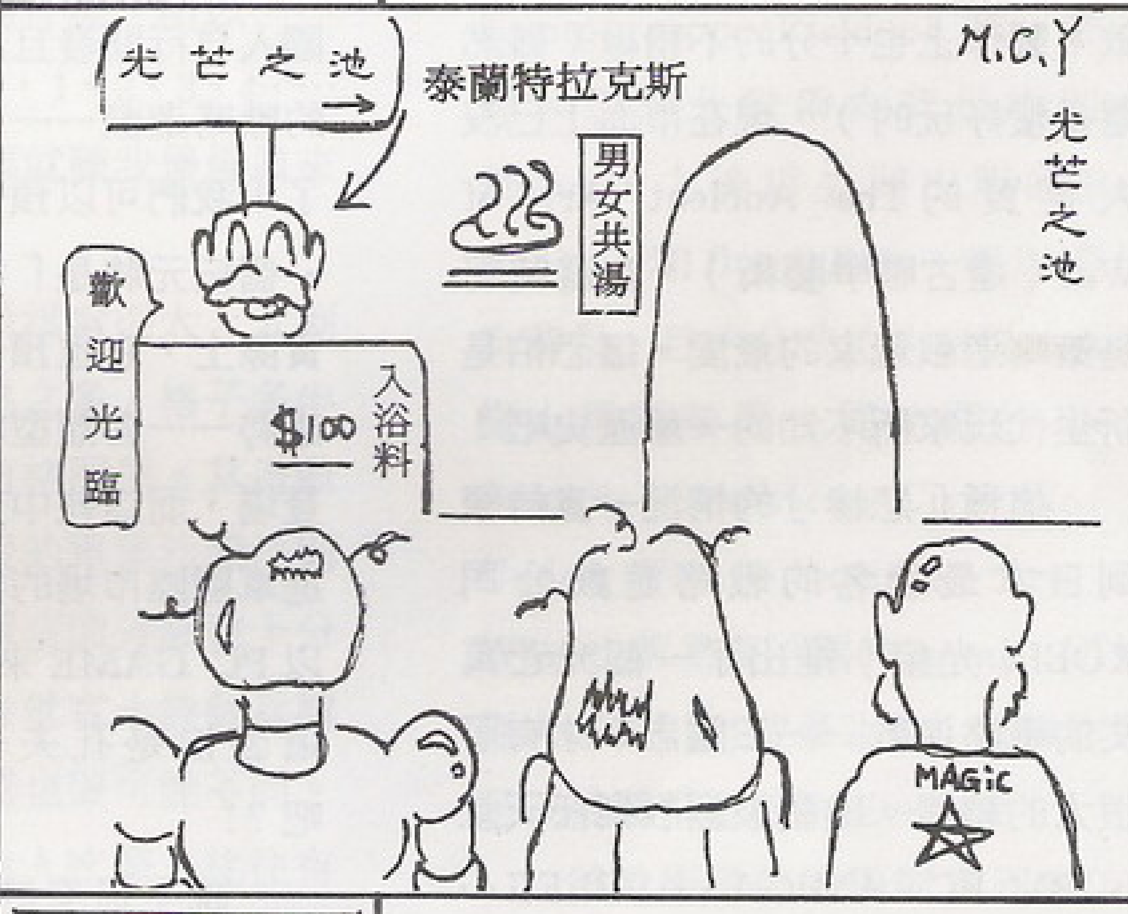


告示牌

諸位漫畫大俠，如您覺得自己的畫風獨樹一格、我們竭誠地歡迎您投入漫畫的園地，一展身手。



搞了半天，「光芒之池」就是這一家…





話說有一天，巫師拿出水晶球觀察敵情，內中的情景叫他目瞪又口呆…

真是的，以前怎麼沒發現水晶球有「第四臺」！



生活裡、隨時都可以採擷到美的事物，或者來自心靈中一抹真的遐想、幻化成彩筆、盡情塗鴨！



漫談策略遊戲

/H.J.L

還記得HJL初步入GAME壇時，軟體世界也才成立一年左右，當時策略性遊戲並不受到重視，也不很受歡迎，大多數的玩家較喜歡講求速度的動作類和不太花時間的智育類遊戲，也因此軟體世界直到貴族版44號才推出了第一個策略性遊戲——眼鏡蛇計畫。在那個時代，策略性遊戲只有純戰術類的遊戲，製作上也十分的不精緻（雖然還是蠻好玩的），現在市面上已沒人要買的The Ancient Art of War（遠古戰爭藝術），在當時可是策略遊戲玩家的最愛，這恐怕是新生代玩家所不知的一般歷史吧！

這種「悲慘」的情況一直持續到日本最著名的戰略遊戲公司KOEI（光榮）推出了一個光芒萬丈的戰略遊戲——三國志，才有了很大的轉變。這個被翻版到任天堂、IBM PC、AMIGA、APPLEII……等，不同的遊樂器上的戰略遊戲，其引起的震憾與矚目，正如當年投在日本的原子彈一般，更重要的是，它帶領策略性遊戲進入了一個新紀元——百家爭鳴的戰國時代。相信我，一點也沒錯，就是因為它的出現使得策略性遊戲開始呈現多元化的發展，而成為三大系統——策劃類、純戰術類以及戰略類，而不在此系統之內有更多的「非傳統戰略遊戲」陸陸續續的出現。除此之外，策略性遊戲的精神也如潮水般的湧入了各類型的遊戲之中，諸如：AD & D系列的戰鬥畫面、模擬遊戲（如裝甲雄獅）……等，均大量運用了策略遊戲的理念，而新一代的RPG遊戲更出現了以戰略為第二重心的現象，軟體世界自製的神州八劍就是一個極佳的例子。

然而就H.J.L個人的觀點看來，對台灣的玩家而言這時期恐怕又將要結束了。在軟體世界台北工作室焚膏繼晷的努力下，第一個由國人自行開發且顯然具有國際水準的戰略遊戲——三國演義已經誕生了！我們可以預知策略性遊戲的下一個紀元將是「中文化的世界」，實際上，它也預告了一個未來的大趨勢——各類型的中文遊戲將陸續登場，而這些中文版的遊戲，將有進軍國際市場的能力，中國人可以以PC GAME來發揚中國文化，這恐怕是孔夫子所想像不到的吧？！

說了這麼許多，各位對HJL的話恐怕是一頭霧水吧？既不知專欄裡到底寫了些什麼「東東」，也不知為何冒出這些一篇怪文章，沒關係，慢慢看下去就知道了。

話說隨著「休閒軟體族」（也不知誰發明的詞，真是說的比唱的好聽）的激增，以及三國志的推出，策略性遊戲終於在台灣終於在台灣闖出了屬於自己的一片天空。近一年之內軟體世界陸續推出了十餘片策略性遊戲，這些GAME不但銷售狀況良好，售後反應往往也奇佳。諸如：模擬城市、水滸傳、楚漢之爭等，都是排行榜上的常客，而三國志更誇張到未曾落至十名之外（真是太離譜了），可見其魅力之大。

雖然對樂於嘗試的玩家而言，策略性遊戲迷死人了，可是對更多不了解它的玩家來說，它只是一無是處的東西。其實原因很簡單、策略性遊戲和RPG遊戲是一樣的，需要去了解它、學習它、接觸它，才能享受到它的趣味。但RPG早有RPG俱樂部來大篇幅的加以介紹，策略性遊戲卻始終沒有，了不起偶爾刊出一些抽象之極的所謂「速成法」，實在不足以引起玩家對策略性遊戲的興趣，也因此累積了3年功力、數十GAME經驗的HJL（最主要是因為有一張「厚臉皮」），決定負起推廣策略性遊戲的重擔，執筆為策略遊戲寫一系列專文。在這系列文章中，不但介紹其起源與衍變、過去與未來，還有許多你所不知的訊息。很棒吧！希望藉著這一系列專文可以讓更多更多的玩家走進這多采多姿的世界，相信這也是每個人的期望！（假裝一下嘛！不然我只好去撞豆腐自殺、跳浴盆淹死了，嗚嗚嗚……）。

廢話少說，HJL已經看到不少人磨拳擦掌準備接招了，好吧，Let's go！

「策略遊戲」這個名詞並不是HJL發明的，所以你也不用在那說HJL該改名叫倉頡，HJL只不過把Computer Gaming World（全美第一大專業PC GAME雜誌，地位和你手上的這本一樣）上

的「策略模擬遊戲」以及「戰略遊戲」合併在一塊兒罷了，至於說為什麼，其實也不為什麼，只不過HJL覺得老外的分類完全不依策略遊戲的發展史來做，很奇怪，所以就自以為是重新做了一個界定。事實上，「戰略遊戲」是出自於「戰術遊戲」（兩者的不同容後再述），而所謂「策略模擬遊戲」也是一樣，只不過前者血統純正，而後者則是偷生的，所以HJL靈機一動，就把這些一股腦的全歸類於一個新名詞——「策略性遊戲」之上，嘻！聰明吧？（有意見的咱們「私下解決」）。

剛才我們提到所有策略性遊戲皆源於戰術遊戲，那麼，戰術遊戲又是從何而來呢？這就得請你泡杯好茶，找個舒舒服服的好位子坐下，然後來聽我「講古」吧！

首先，你要先有一個概念：戰術和戰略是不同的。一般而言，在戰場上使用的一切技倆（如：偷襲、逆襲、會戰、打帶跑，甚至投降）我們稱之為「戰術」；而在一個地區做勢力競爭時用的手段（如：結盟、交戰、外交、挖角等）則屬於「戰略」，在多半的情況下戰略是比戰術更陰狠的，但也是犧牲更少的。現在讓HJL來考考你，三國志是那一種？什麼，大聲點啦！對了！三國志是戰略遊戲。行星末日戰記呢？又對了，是戰術遊戲。好啦！現在大家都會分辨戰略和戰術的不同了，我們可以繼續來談談策略性遊戲的起源和衍變。

自從有人類歷史以來，「戰爭」就未曾消失過，我們可以說人類的歷史就是由一連串大大小小的戰爭所組成的。不論是什麼時候、在什麼地方、為什麼理由或是有誰參加，戰爭的目的只有一個——打倒對手。為了達到這個目標，人們改良武器、改變戰術、使用詭計，最重要的是人們開始嘗試預測敵人的下一步驟。但戰爭這種東西可不能開玩笑，更不可能像拍電影一樣，拍不好就重來，於是，為了精密和準確，便有了「沙盤」的發明，這使將領們在戰前可先做一番攻守進退的實驗；而真正的戰場之外，總有些野心家、夢想者，希望能真真正正的打一場仗，於是乎又有人把立體的沙盤改良為平面的戰爭遊戲——戰棋；而理論家則玩另一種較抽象的改良品——西洋棋、象棋、圍棋……等。

我想，沒吃過豬肉也看過豬走路嘛！所以西洋棋、象棋之類的東西我不做介紹，不過，也許大家並不知道「戰棋」是什麼，所以……好吧！知道的舉手，1、2、3、4……好像沒幾個耶，那就聽我慢慢道來吧！

一般而言，戰棋盤很大，大到一邊有六、七十格之多，格子多半為三國志中的六角格那種。其遊戲的進行完全以正規的軍事沙盤法則來進行，而戰鬥單位的分類也十分仔細，光陸軍也許就有十餘個兵種，不同國家的武器也很可能不同。它的規則詳細的令人吃驚，往往有一打公式讓你算，這也許就是紙上戰棋在台灣流行不起來的原因吧！

然而隨著科技的日新月異，戰棋終於和紙上RPG一樣，以「電腦版」的姿態重出江湖，而這些電腦版的戰棋，也就是今日所謂純戰術遊戲。它們的方便性，使其在美國及歐洲大受歡迎，而策略性遊戲的歷史也就此展開了！

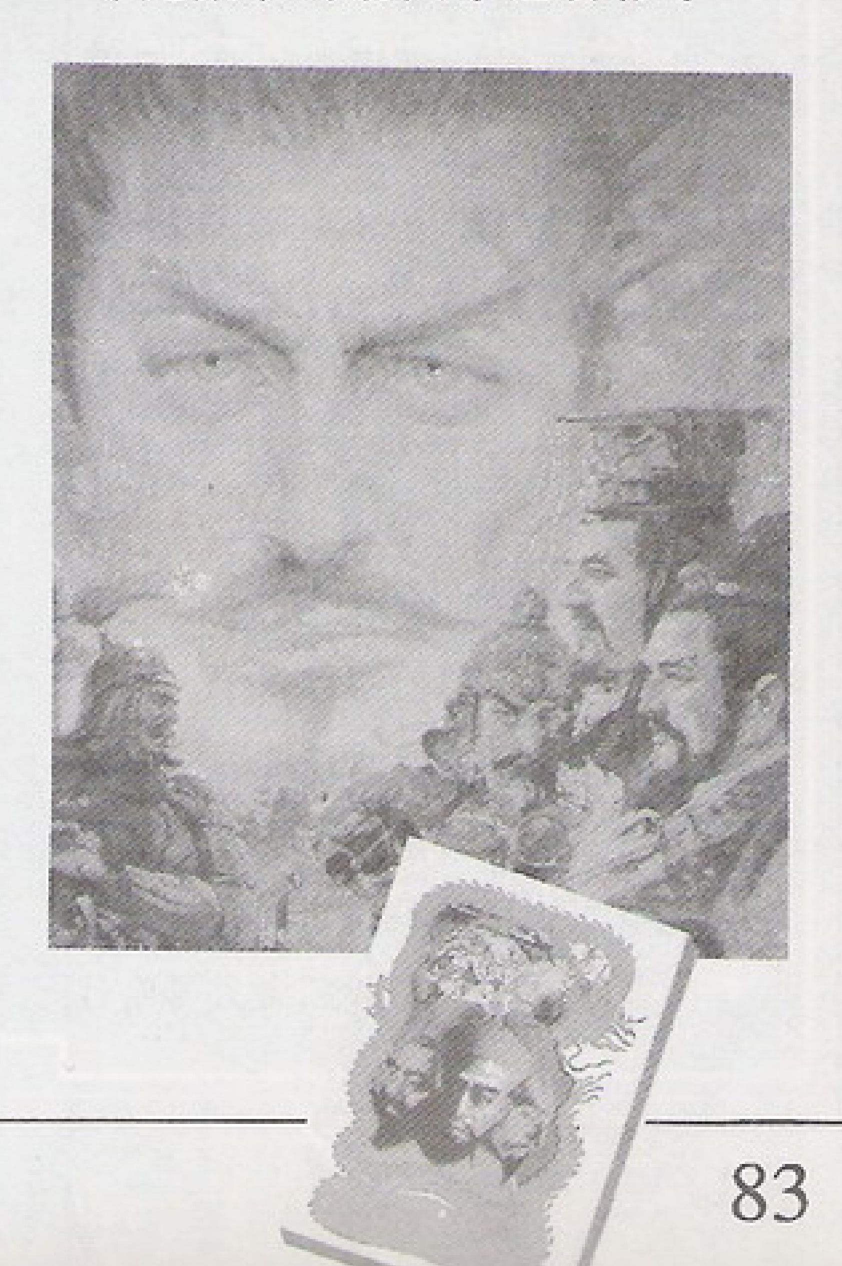
所以，經過了一波三折，策略遊戲之祖——電腦戰棋終於誕生了。然後呢？

然後，先讓我喝一口茶、休息一下吧，OK？……All right. Let's go on。

提起了SSI公司你會想到什麼？啊哈！就是AD ＆ D系列光芒之池、青色枷的詛咒、銀色匕首之謎以及YMJ正在寫攻略的拯救地球，都是SSI的力作。不過，你可知道SSI不但是RPG的製作者，同時也是許多戰術遊戲的出版公司？事實上，該公司就是以戰術遊戲起家的，現在早已是全美第一大戰術遊戲公司了，而今年該公司所出版的Battle of Napoleon更被Video Games & Computer Entertainment雜誌選為最佳戰略遊戲，可惜並未被引進國內。

該公司早期曾有許多以二次世界大戰為背景的戰術遊戲作品，如Kumptgruppe Field of Fire都不錯，以南北戰爭為背景的則有Shiloh，之後該公司出版的Red lighting和Over Run，都以現代為背景，且十分成功的把現代兵器搬上電腦螢幕，同時期的Mech Brigade、American Civil War、Under Fire、Ancient Art of War.也都是很不錯的game，可惜絕大多數只有背景改變，其操作還是以純戰術遊戲為主。

純戰術遊戲的稱霸直到KOEI（光榮）的加入才宣告終了。



KOEI的三國志，在東亞、東南亞一帶不但廣受歡迎，而且數年來從未有改變，連該公司日後推出的信長之野望II、成吉思汗，甚至三國志II，都無法動搖三國志的地位。正由於其普遍性，所以HJL決定以它來代表策略遊戲新世紀——戰國時代的來臨。HJL不是說它「帶領」著策略遊戲多元化發展，而是說它「開始」（它是第一個），策略性遊戲呈多元化發展。

不論如何，三國志之後策略遊戲開始分出了三大派系——

一、純戰術遊戲：三國志之後，此類遊戲引進的很少，只有軟體世界引進的長槍之役和行星末日戰記。長槍之役還算可以，但既定的歷史過程使其和楚漢之爭一樣十分死板，而失去了戰術遊戲的精神；至於行星末日戰記則可做為入門跳板，是一片很不錯的GAME。一般說來，純戰術遊戲的精神就是「人定勝天」，只要你功力夠，能巧妙運用你的部隊，勝利是必然的，絕不像三國志常有運氣的成份在內。真正的高手是比較傾向純戰術遊戲的喔！（跟我一樣）

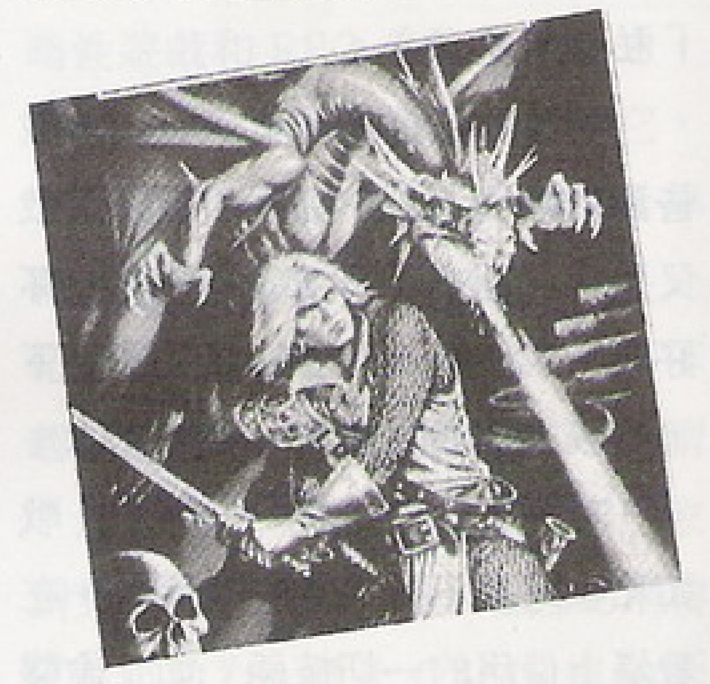
二、戰略遊戲：在這種類型的遊戲中，「戰爭」不再是主要的致勝之道，反而成為一種輔助統一的工具，真正使你獲得勝利的，乃是適時適度的反應。傳統的戰略性遊戲就像KOEI所出的系列一樣，有複雜而詳細的外交、計策、建設、人事……等各方面的指令，人物資料往往也十分仔細。HJL對這種遊戲的評論是：好玩呢！沒什麼GAME能比的上喔！這比起純戰術遊戲而言，不但輕鬆多了，也真實多了。新一代的動作性戰略遊戲，則指令大加省略，人物資料全無，最重要的是戰爭畫面採即時式的，而非回合制，可以凱撒大帝為代表，多半為歐美各公司所設計。對HJL而言，此類遊戲不啻為「垃圾」（實在太簡單了），不過對熱愛動作的玩家而言，這倒是不錯的選擇。戰略性遊戲最大的好處是幫助你強化對整體情勢的評估能力，多玩玩有益無害的啦！

三、策劃遊戲：顧名思義，此類型的遊戲中，不是以戰爭為主，而是以策劃為主。至於策劃些什麼呢？那就不一定了，有策劃公司發展的（鐵路大亨），有策劃都市發展的（模擬城市）……等。也正由於其範圍廣大，使此類遊戲成為最多采多姿的一種類型。這種遊戲往往可以教你如何放遠眼光，以未來為考量。HJL受益匪淺哪！你可千萬不能錯過喔！（嚴格說來，這也算是一種CAI，不過你可以學到更活的東西）。



以上是三大主流。除此之外，把RPG和戰術遊戲合而為一的戰術RPG也已自成一派。中文的神州八劍、外國的御封戰將都是此類型的遊戲。另外、模擬戰術遊戲也是一種新潮流（以裝甲雄雄獅為代表），其它如U式海狼潛艇、紅爵士、銀河飛將，都有不同程度的戰術遊戲運用。至於AD & D的戰鬥畫面。則毫無疑問的是一個簡化的戰術遊戲，不過它有自己的一套法規在，HJL也不常玩，所以不做介紹，有興趣的可以參看軟體世界雜誌第11期LYC寫的「RPG戰鬥秘笈」。

話又說回來，雖然這麼多類型的策略性遊戲紛紛登陸台灣，但策略遊戲之祖——純戰術遊戲卻未曾引進（長槍之役、行星末日戰記都不純），今年的戰略遊戲冠軍——Battle of Napoleon，也連影子都沒有，這是HJL最「不爽」的兩件事情。不論如何，過去已經過去了，等著我們這些熱血青年去開創的未來才是重點。



那麼，策略性遊戲的未來又是如何呢？首先是名為三國演義的中文戰略遊戲鉅作，已經在五月初全部完工出片！相信一定有不少玩家見識過了；而銀河帝國傳近期推出，敬請期待。

寫到這裡，老實說，HJL的屁股和脚都麻了，手也累的不聽使喚了，連這小小的腦袋瓜子也一團亂糟糟的，只好擱下筆來，打電動去也！不過，HJL是很脆弱，很需要掌聲的，請多給我信心和鼓勵，好嗎？

對了！打電動去之前，告訴你一個小秘密；下一期，HJL將為你介紹如何享受一個策略遊戲，千萬別遲到喔！

※編者按：文中提到的許多遊戲固然在國外贏得好評，卻不合國內玩家口味！故未引進。

紙上談兵 兵談上紙

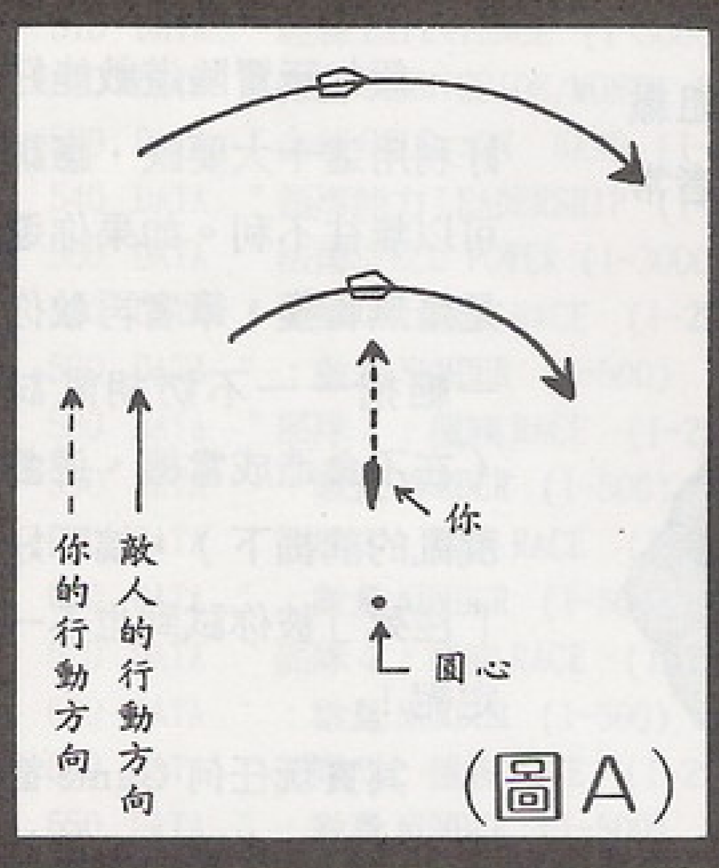
我看 BBH艦遭遇記

／H.H.W.

在軟體世界24期中有一篇「BBH艦遭遇記」的紙上戰記，看的身為女人的我也熱血沸騰。對Saint JD的行動模式頗有心有戚戚焉之感，真是巾幗所見略同。

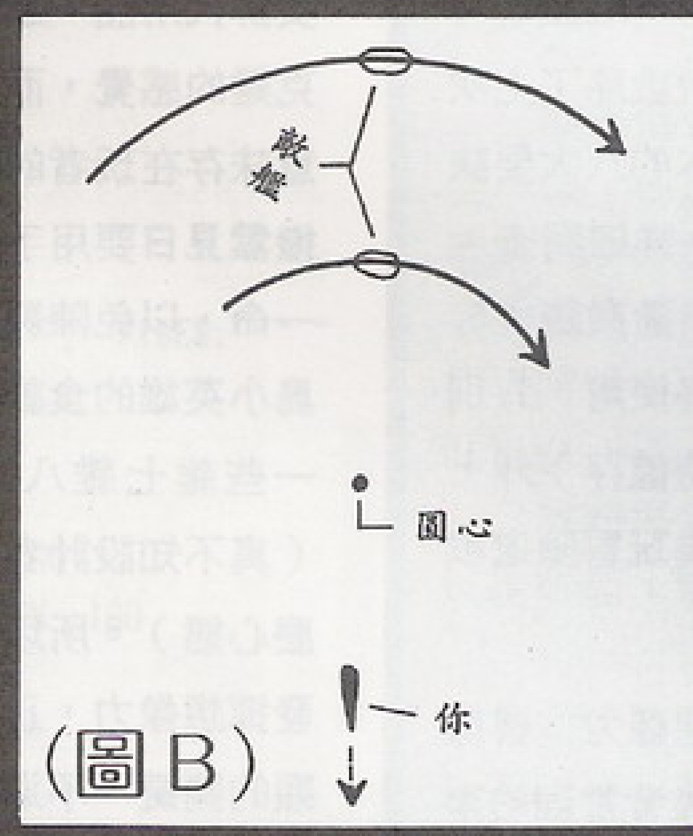
不過，在對付最後兩艘互相掩護的驅逐艦時，Saint JD的作風似乎太慢了些。實際上，日本驅逐艦的：「相護衛雙同心圓軸搜索戰術」（本人和幾個戰友發明的名字，好聽吧？）本人遇上過多次，在本人詳細策劃、實地操作之後，已研擬出一套「突進反搜索法」：

第一種，當你和敵人在搜索同心圓圓心的同側時（圖A），請全速向敵艦駛去，然後你可以發現當敵人走了半圈之後，你可以輕易的使用後魚雷管中的魚雷來解決位置、距離都很合適挨轟的敵艦。



(圖A)

第二種，若你和敵人在搜索同心圓圓心的異側時（圖B），而且你和圓心間有段距離，立刻用「倒俥」功能，當敵人再次回到其初始位置時，你將發現那些可愛的小日本在你正前方一最佳挨打區之中，只要你輕輕按下發射鈕，就可聽到轟一聲，日本又向滅亡邁進一步，帥吧！



(圖B)

在使用上述方法時，建議你一次發射五枚魚雷，並採散佈擊法（二枚打一艘，一枚備用），如此一來小日本鬼子的「相護衛雙同心圓軸搜索戰術」就可以更名為「相護衛雙同心圓軸自殺秘法」了，嘻！不賴吧！知道歸知道，趕緊開機一試才有意思。

關於Saint JD文末的「大和號之謎」本人可以告訴各位：That's truth，那就是大和號錯！在本人第三次的全程戰役中，也曾遇上過它（當然被咱家給over掉了！），之後，本人雖又參戰九次之多（只為再見它一面），卻再也找不到了！不過你可以在單一戰役中和它交手，算是萬幸！

至於Saint JD打了三年的仗，擊沈了60餘萬噸卻只是少校，這絕非山姆叔叔小氣，恐怕是因為Saint JD玩的是Introductory（入門）或是Normal（普通），在此二難度的晉升機會是0，也就是說將不會晉升，而獎勵的上限也只到「榮譽銅星勳章」（至少以筆者90餘萬噸的功力而言，也許到達百萬時有特別獎吧！），所以說，如果你想晉升為少尉甚至少將，或者拿個海軍獎勵獎章，或許和總統見個面、談談天（此乃最高獎項，筆者尚未拿過），那只好辛苦些，選等級時選Rear Admiral（最高級），也許還有機會。

最後，祝各位早死早超生……不，早日旗開得勝，讓小日本嚐嚐中國人的威力！

> 模擬、戰略類遊戲沒有完全攻略，只有攻略心得，初學者如果一時未能開竅，又沒有高手親臨指導，任別人講得天花亂墜，自己領略卻總是有限，玩的時候往往不是那麼一回事！
>
> 因此紙上談兵便希望以戰史方式（附雙方攻防路線）讓讀者了解在什麼樣的形勢下，用什麼戰術會得到什麼結果，所以也就不限用高級戰法。很感謝H.H.W君提供更高級的戰法，嘉惠玩家。
>
> 老編



冒險遊戲 經驗談補述

從上季的票選排行榜即可看出，其實臺灣的玩家也十分看中冒險遊戲（以出片比率及上榜名次來說），像 Lucasfilm 的**紗之器**、**猴島小英雄**此二大強片，分占第10、18名，著實不易。

一般來說，玩冒險遊戲所需的英文程度，至少要有高二的程度，才不會出現玩了半天摸不著頭緒的情形。雖然說國小、國中生較不適合玩，但因現在臺灣電子字典的發展迅速、普及，一個稍懂文法結構的國三學生，加上一部數萬字的電子字典，仍有機會玩得得心應手。有心要玩冒險遊戲而自覺英文不夠好的同好們，如果經濟上許可的話，倒可以買一部數萬字的電子字典，或是常駐型的英漢字典（記憶體要足夠才行），此二者都是玩冒險遊戲及 RPG 這種英文訊息頗多者的一大利器。當然，如果身邊有免費的字典（英文程度甚佳的兄姊），那你就可以省下一筆錢了。

玩冒險遊戲除了上次所說比較基本的八大要訣（1.察看，2.詳細調查，3.畫地圖，4.勤交談，5.多撿拾，6.善使用，7.別灰心，8.隨時儲存）外，另有兩點亦為玩冒險遊戲的關鍵：

1.要有想像力：冒險遊戲常有稍違背常理的事物出現（以本人的觀點），而這些違背常理的事物，又常常是遊戲的關鍵所在，若不發揮一下想像力，恐怕就卡死在這裡了。縱橫古今，不難發現想像力常發揮在「找代用品」上。一般來說，遊戲的設計者為了讓遊戲符合「冒險」二字的定義，最喜歡安排代用品，讓玩者有種克難的感覺，而有冒險的意味存在玩者的腦中。如**撥雲見日**要用手鐲救自己一命，以免陳屍大海；**猴島小英雄**的食譜更是要找一些雜七雜八的代用品（真不知設計者安的是什麼心態）。所以，適度地發揮想像力，正是突破瓶頸的關鍵，不過可別想的太多而把一件很容易的事弄的很複雜。

2.運用理想力、組織力：冒險遊戲的設計者常在說明書以前言的方式來簡述整體故事內容，使玩家不會有一頭霧水的情形，但由於這只是故事的大綱，所以在遊戲中仍有可能腦子裡浮現了個大問號。其實真正完整的故事，乃是由遊戲中點點滴滴所發現的事編織而成，在遊戲過程中，你對整個遊戲的架構愈熟悉，了解愈多，你就愈能夠完成使命；假如對整個故事模模糊糊，即使玩完了，那豈不是只欣賞到畫面和音效而已（這就是為何上次筆者勸各位不要忙著啃攻略的主要原因）。所以想玩好冒險遊戲，當務之急乃是先將已發現的理解並組織起來，再求如何突破，如此玩 Game 才有意義。

假如玩冒險遊戲能好好利用這十大要訣，應該可以無往不利。如果你還是毫無斬獲，筆者再教你一絕招——不妨胡亂試（在不會造成當機、遊戲混亂的前提下），搞不好「注死」被你試到也不一定呢！

其實玩任何 Game 都是一樣的，多玩，心得就多，自然功力漸增，久而久之就可步入高手之林，相信很多人都有同感。



／Garriot





神州八劍 半自動修改法

／林榮茂

此程式適用各種 BASIC 版本，如有 BASIC 編譯程式（如QUICK BASIC COMPILER），即可將其編譯成 EXE 執行檔，將其放置在神州八劍子目錄下，使用軟碟者則將此 EXE 檔放入 B 片中。

```
100 REM "A AAMENDING GAMEDATA.AY BASIC PROGRAM."
110 DIM A%(18)
120 CLS
130 FILE$ = "GAMEDATA.AY"
140 OPEN FILE$ FOR RANDOM  AS  #1 LEN = 1
145 FIELD #1,  1 AS  BYTE$
150 IF  LOF(1)  <> 0 THEN  GOTO  180
160 PRINT  "THE  DIRECTORY DOESN'T CONTAIN ";  FILE$;   " "
170 CLOSE :   END
180 GOSUB 1000
190 PRINT  "ARE  YOU  SURE  ?   (Y/N)"
200 A$ = INKEY$:   IF  A$ = ""  THEN  200
210 IF  NOT (A$ = "Y"  OR  A$ = "y")  THEN  180
220 GOSUB 2000
230 END
240 '
250 '
500 DATA  "等級LEVEL (1-5) "
510 DATA  "經驗EXPERIENCE  (1-30000) "
520 DATA  "月薪COMMISSION/MONTH (1-30000) "
530 DATA  "金錢GOLD  ON  HAND  (1-30000) "
540 DATA  "領導能力LEADERSHIP  (1-30000) "
550 DATA  "法術SPELL POWER (1-30000) "
560 DATA  "部隊1：種族RACE  (1-25)  "
570 DATA  "  ：數量NUMBER  (1-500)  "
580 DATA  "部隊2：種族RACE  (1-25)  "
590 DATA  "  ：數量NUMBER  (1-500)  "
600 DATA  "部隊3：種族RACE  (1-25)  "
610 DATA  "  ：數量NUMBER  (1-500)  "
620 DATA  "部隊4：種族RACE  (1-25)  "
630 DATA  "  ：數量NUMBER  (1-500)  "
640 DATA  "部隊5：種族RACE  (1-25)  "
650 DATA  "  ：數量NUMBER  (1-500)  "
660 DATA  "部隊6：種族RACE  (1-25)  "
670 DATA  "  ：數量NUMBER  (1-500)  "
680 '
690 '
1000  RESTORE
1010  FOR I = 1  TO  18
1020   READ  A$:  PRINT  A$;   :   INPUT  A%(I)
1030   NEXT  I
1040  RETURN
1050  '
1060  '
2000  FOR I = 1  TO  18
2010  A%(I) = A%(I) + 2 * I + 1
2020   C% = INT(A%(I) / 256):   D% = A%(I) MOD 256
2030   LSET BYTE$ = CHR$(D%)
2040   PUT #1,   2 * I - 1
2050   LSET  BYTE$ = CHR$(C%)
2060  PUT #1,   2 * I
2070   NEXT  I
2080  RETURN
```

創世紀VI補充說明

／彭鈞弘

軟體世界雜誌第16期「讓創世紀VI在模擬 CGA 下執行」一文所提的方法，經筆者使用後發現效果十分良好，　　惟獨在「創造人物」（ Create　　a Character ）時，用鍵盤有當機的情形。解決的方法是先完全按照手冊上說明安裝妥當（選 Hercules），創造人物後再依那篇文章所提的方法修改。

*　　*　　*

國王傳奇這個遊戲的音樂檔案格式和創世紀VI完全一樣，都是以.M爲延伸檔名，只要把它們拷貝到創世紀VI的遊戲磁片（或 ULTIMA6 子目錄）中，並把名字改成創世紀VI磁片中12個.M檔中任何一個，玩創世紀VI時就有別的樂曲可以聽了。　　例如檔名改成 ULTIMA.M，一進入創世紀VI就會聽到這音樂曲。

※記得爲原來的創世紀VI音樂檔案留備份，免得以後要聽，會聽不到。

*　　*　　*

如果閣下沒有硬碟，不妨儘可能把檔案拷成一片 1.2M磁片，其餘拷不下的檔案放在另一片，和進度、資料在一起，當程式要求你放入 Player Disk時，鍵入該磁片所在磁碟機代號，就可以省去換片的麻煩。

如何保有多個獸王記遊戲進度

／紀慶鴻

獸王記是一個滿不錯的 Game，而且本身也提供了儲存進度與任意選關的功能，雖然不必再辛苦的一關一關過，可是只能儲存一個進度總是美中不足，筆者為了使它更完美，特地寫了一個小小的程式，在此發表，此程式若有不甚理想之處，還請各位玩家，多多包涵，可能的話，還請提筆相助以求改進。

步驟：

※筆者以下以無硬碟者作例子。雖然無硬碟者是以遊戲母片進行遊戲，儘管磁片本身具有保護，不過加上此程式，對磁片本身並無任何影響，所以可以放心去做。但限用3.3以後的 DOS版本。

(1)首先進入遊戲，待片頭畫面出現後，可按 F1 鍵調整為5人，力量也調為5（不明之處請參照獸王記使用手冊），然後按 Enter 鍵，開始遊戲，待出現 Restore previous game 〈Y／N〉？時，按 N 跳過。接下來照著螢幕出現之訊息，更換磁片，Game開始之後，在你希望儲存的地方按 Ctrl －P ，這時螢幕出現Game Paused-Save game 〈Y／N〉？按 Y 儲存Game。若想繼續玩也可以，或是按 Ctrl － X 離開，以進行下一步驟。

(2)因為是用軟碟開機，所以螢幕會出現 Inset disk with COMMAND.COM in drive A Press any key te continue...之訊息，所以請你將開機片置於 A 磁碟機中，隨便敲個鍵，待讀取完後，會再出現 Insert disk with batch file Press any key to continue...之訊息，這時取出開機片放入 Disk 1 Game 母片再按任何鍵即可。（第一個 Press andy key to continue..會出現 and strike any key when ready。第二個會出現 and press any key when ready。雖然文字不同，但意義是相同的，所以依上法操作就可以了）。

(3)回到 A＞之後，鍵入 COPY SAVEGAME.DAT ＊. DA1（1表示第一個進度）。

(4)重複上述步驟，產生 SAVEGAME.DA2、SAVEGAME.DA3……等。

(5)因為磁片空間問題，Disk 1 最多約只能儲存七個進度。要特別注意一點：SAVEGAME之副名都必須改為 DAN（N表數字），或其他型式，但絕不能為DAT，否則會造成程式錯誤之訊息。

(6)使用硬碟者則參照以上步驟進行，但因為用硬碟開機，並且在硬碟上玩此 Game，所以沒有步驟(1)(2)換磁片的煩惱，而且因為空間大，進度也沒有限制能用幾個，不過還是要注意，不能有 SAVEGAME.DAT 檔。

(7)在 A＞鍵入 COPY CON PLAY.BAT （ ↵ 表按 Enter ），此為批次檔。IF %1==N GOTO LN 視你有幾個進度而定，:LN 視有幾個%1而定，最後要有 :EXIT。REN SAVEGAME.DA1 ＊.DAT 表示將第一個進度改成 Game 程式可以呼叫的型式。CALL BEAST.BAT 表示呼叫並執行 BEAST 批次檔，執行完後再回到本程式繼續執行下面的命令。REN SAVEGAME.DAT ＊.DA1 表示將檔案改回 Game 程式不能呼叫、執行的副檔名。GOTO EXIT 表示跳到 :EXIT 離開此批次檔。必須注意的是必須有

IF %1 A==A GOTO EXIT

否則會出現錯誤訊息。

(8)使用此批次檔就可以直接進入遊戲，方法是在 A＞鍵入 PLAY N（空一格，填一進度號碼，如果選進度1就填1，進度2就填2……以此類推）。由於程式並非很完善，所以若你在遊戲中途將電源關掉，而不是用 Ctrl － X 將 Game 結束，下次使用時，必須先將 SAVEGAME.DAT 改成 SAVEGAME.DAN（N表示你的第幾進度）。

(9)附表是以五個進度做例子，如果你有第六個進度，可在

IF %1==5 GOTO L5

之下加上

IF %1==6 GOTO L6 REN ＊.DA6 ＊.DAT

CALL BEAST.BAT

RENSAVEGAME.DAT ＊.DA6

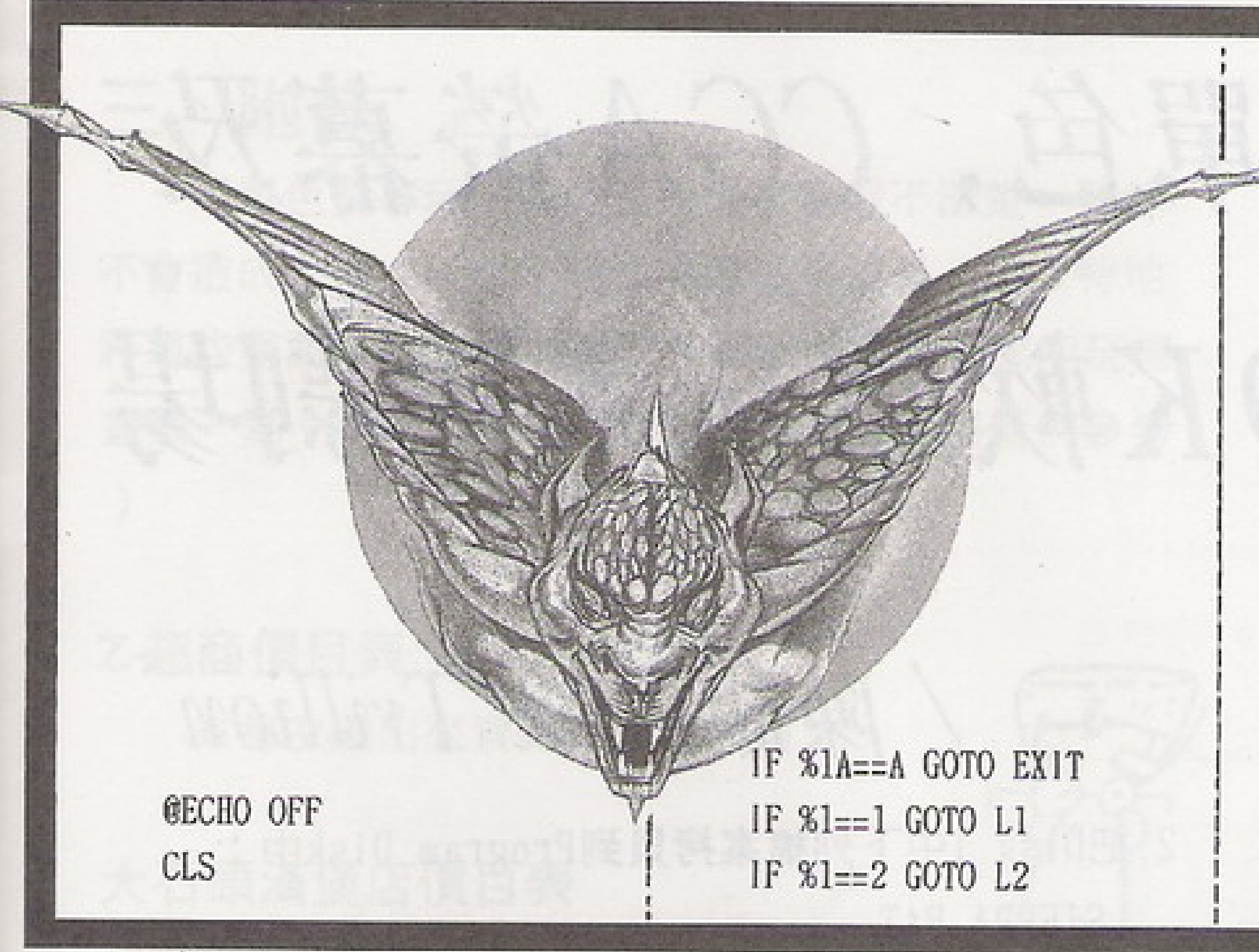
GOTO EXIT

若只有三個進度將 :L4、:L5 以下的敘述去掉，再將

IF %1==4 GOTO L4 及

IF %1==5 GOTO L5 去掉，但最後仍必須有一個 :EXIT。





```
@ECHO OFF
CLS
IF %1A==A GOTO EXIT
IF %1==1 GOTO L1
IF %1==2 GOTO L2
IF %1==3 GOTO L3
IF %1==4 GOTO L4
IF %1==5 GOTO L5
GOTO EXIT
:L1
REN SAVEGAME.DA1 *.DAT
CALL BEAST
REN SAVEGAME.DAT *.DA1
GOTO EXIT
:L2
REN SAVEGAME.DA2 *.DAT
CALL BEAST
REN SAVEGAME.DAT *.DA2
GOTO EXIT
:L3
REN SAVEGAME.DA3 *.DAT
CALL BEAST
REN SAVEGAME.DAT *.DA3
GOTO EXIT
:L4
REN SAVEGAME.DA4 *.DAT
CALL BEAST
REN SAVEGAME.DAT *.DA4
GOTO EXIT
:L5
REN SAVEGAME.DA5 *.DAT
CALL BEAST
REN SAVEGAME.DAT *.DA5
GOTO EXIT
:EXIT
```

拜讀第19期的「水滸傳虛擬磁碟之應用」，經過我的試驗，雖然讀取人物資料快速，但是其他指令仍需轉動磁碟機，而且一旦下獄或被砍頭，卻無法出現該畫面，無法達到所有指令都虛擬的程度，於是將其改良如下：

(1)製作1024K之虛擬磁碟，接下來參照第19期的方法。

(2)使用PC-TOOLS將MAIN.EXE中磁區(relative sector)370處的A: MAPIBM.DAT、A:NPACKIBM.DAT、A:ANIMEIBM.DAT的A:都改成B:即可。

(3)將水滸傳的A、C兩片全部檔案拷入虛擬磁碟內，再將B片中的OPENING.DAT、END.EXE、ENDING.DAT拷入虛擬磁碟內。

(4)在A>鍵入ASSIGN B=C C=B即可。

※註：本人使用三光386，主憶體2MB。





/Roger

魔界歷險是一個很棒的遊戲，音樂正點、畫面美麗一不信？你玩了就知道。在此提供一則小秘技，讓大家玩得更愉快。

對沒有硬碟的玩家來說，時常要抽換磁碟片，很麻煩。告訴你一個好方法：

準備一片1.2M的空白磁片，稱之爲 PLAY DISK，用DISKCOPY將原版磁片的第三片拷貝到 PLAY DISK。在 PLAY DISK的根目錄建立USER子目錄，再將原版磁片的第二片USER子目錄裡頭的檔案全部拷貝到 PLAY DISK的USER子目錄中，並用文字編輯器（如PEII）將 PLAY DISK裡ID檔的內容改2123000000（原爲1123000000）。

最後將 DISK 1放入A磁碟機，PLAY DISK放入B磁碟機，開始遊戲，遊戲過程中存取都無需更換磁片了。

P.S.因 PLAY DISK磁片所剩空間不多，所以不能記錄多組遊戲進度。



用單色，CGA螢幕及360K軟碟玩人生劇場

/ 陳韻仁 & Trillion

人生劇場可以說是一個現代大富翁，操作簡單、畫面精美，讓人振奮不已。但是盒子上卻寫著：「只適用於 EGA/VGA 顯示系統，1.2M磁碟機」，只有單色、CGA 螢幕或360K軟碟的玩家看了大概很火吧？不過現在你可以不必大發脾氣了，因爲有個辦法讓你也能玩人生劇場，而且保證絕無後遺症。

人生劇場是由SIERRA公司所出品，它的程式結構就和 AutoCAD 等應用程式一樣，在磁片中總有一大堆的驅動程式，而其實用到的並沒有幾個。哈！SIERRA的忠實信徒，你們可能已經發現人生劇場磁片中就是少了HERCMONO.DRV這個檔！沒錯，只要有了這個檔，單色螢幕的玩家就有福了。先別激動，讓我把方法說明於下：

一、用單色螢幕及CGA螢幕玩

1.用1.2M磁片把Disk 1備份一片(一定要Disk 1)
2.把 HERCMONO.DRV(可在撲克萬花筒或其他 SIERRA 出品而有支援單色螢幕的遊戲磁片中找到）或軟體世界雜誌第 22 期的 HEREMONO.DRV(收錄在通天蜘蛛人Disk B的SIERRA子目錄中)拷貝到備份磁片中。
3. 使用 CGA 螢幕的玩家就拷貝 CGA320C.DRV 或 CGA320BW.DRV。
4.用這片備份磁片執行INSTALL，並選擇需要的項目
5.最後依照手冊啓動遊戲即可。

二、用360K軟碟玩

1.準備2片360K格式化(Formatted)過的空白磁片，分別標記爲 Program Disk、Game Disk。(Program Disk可以當作Save Game Disk用)
2.把Disk 1中下列檔案拷貝到Program Disk中：
SIERRA.BAT
SCIV.EXE
EXISTS COM
RESOURCE.001
RESOURCE.MAP
IBMKBD.DRV（使用IBM PC鍵盤）
STD.DRV （使用IBM PC喇叭）
或ADL.DRV（使用魔奇音效卡)
※拷貝其中一個就可以。
HERCMONO.DRV （使用單色螢幕）
JOYSTICK.DRV （使用搖桿）
※若不使用則不必拷貝
3.把Disk 1中的RESOURCE.002拷貝到Game Disk中
4.用PEII在Program Disk中建立RESOURCE.CFG，內容如下：

```
videoDrv=HERCMONO.DRV
soundDrv=STD
kbdDrv=IBMKBD.DRV
mouseDrv=YES
joyDrv=joystick.drv
```

※註1.若使用魔奇音效卡則把第2行改成 soundDrv=ADL.DRV
※註2.若不用滑鼠則把第4行改成mouseDrv=NO
※註3.若不使用搖桿則删掉第5行。
5、把Program Disk放入A磁碟機，依照手冊啓動遊戲，等出現下列訊息時，

```
Please insert
GAME DISK
press ENTER
```

再把 Game Disk換入 A 磁碟機，而後按 ENETR 即可。

in the Fast Lane
JONES

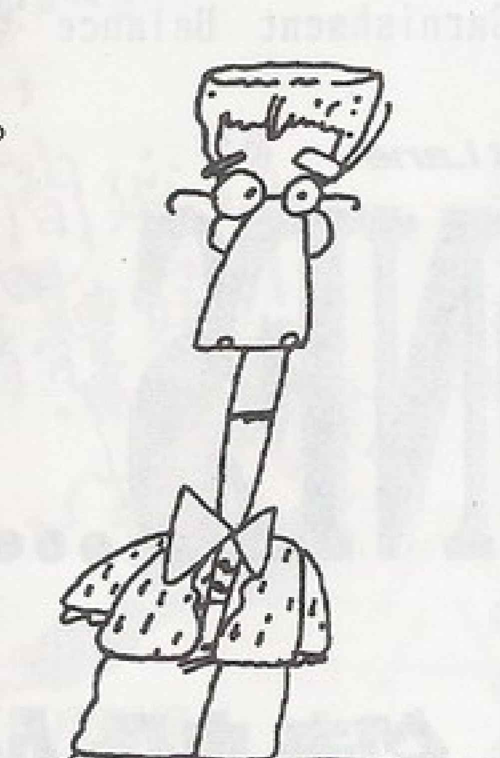


三、附錄

用單色螢幕玩，某些畫面的字會看不清楚，雖然不會造成大礙，玩起來的快感還是有差異，所以特地將這些畫面的內容整理如下，讓單色螢幕玩家能玩得盡興一點。（由於價格常會變動，表中價格僅供參考）

Z-超商價目表

※每次擺出來賣的貨品都不同。



大石頭漢堡店價目表

Hamburgers	$ 82
Chessburger	$ 93
Astro Chicken	$130
Fries	$ 68
Shakes	$107
Colas	$ 72



多插座城市電氣專賣店價目表

Refrigerator	$ 946
Freezer	$ 554
Stove	$ 615
Color TV	$ 567
VCR	$ 359
Stereo	$ 444
Microwave	$ 356
Hot Tub	$1355
Computer	$1726

職業介紹所一徵求人才的單位及職位、時給

1. Z-Mart Discount

Clerk	$ 4 Hr.
Assistant Manager	$ 5 Hr.
Manager	$ 7 Hr.

2. Monolith Burgers

Cook	$ 4 Hr.
Clerk	$ 5 Hr.
Assistant Manager	$ 6 Hr.
Manager	$ 7 Hr.

3. Q.T Clothing

Salesperson	$ 7 Hr.
Assistant Manager	$ 9 Hr.
Manager	$12 Hr.

4. Socket City Appliance

Salesperson	$ 5 Hr.
Electronic's Repair	$11 Hr.
Manager	$15 Hr.

5. Hi-Tech University

Janitor	$ 4 Hr.
Teacher	$11 Hr.
Professor	$21 Hr.

6. Factory

Janitor	$ 7 Hr.
Assembly Worker	$ 8 Hr.
Secretary	$ 9 Hr.
Machinist's Helper	$10 Hr.
Executive Secretary	$ 9 Hr.
Machinist	$20 Hr.
Department Manager	$23 Hr.
Engineer	$24 Hr.
General Manager	$27 Hr.

7. Bank

Janitor	$ 6 Hr.
Teller	$10 Hr.
Assistant Manager	$15 Hr.
Manager	$20 Hr.
Investment Broker	$23 Hr.

8. Black's Market

Janitor	$ 5 Hr.
Checker	$ 8 Hr.
Butcher	$12 Hr.
Assistant Manager	$16 Hr.
Manager	$19 Hr.

9. Rent Office

Groundskeeper	$ 6 Hr.
Apartment Manager	$ 8 Hr.

銀行

Deposit	$100
Withdraw	$100
Loan Payment	
Apply For Loan	
See The Broker	



☆你的投資☆

INVESTMENT	Market Value	Your Holding
T_BILLS	$100	$?
GOLD	$425	$?
SILVER	$ 12	$?
PORK BELLIES	$ 19	$?
BLUE CHIP STOCKS	$ 48	$?
PENNY STOCKS	$ 5	$?

10 Lottery Tickets	$ 10
Newspapers	$ 1

※註:$?表金額視當時情況而定

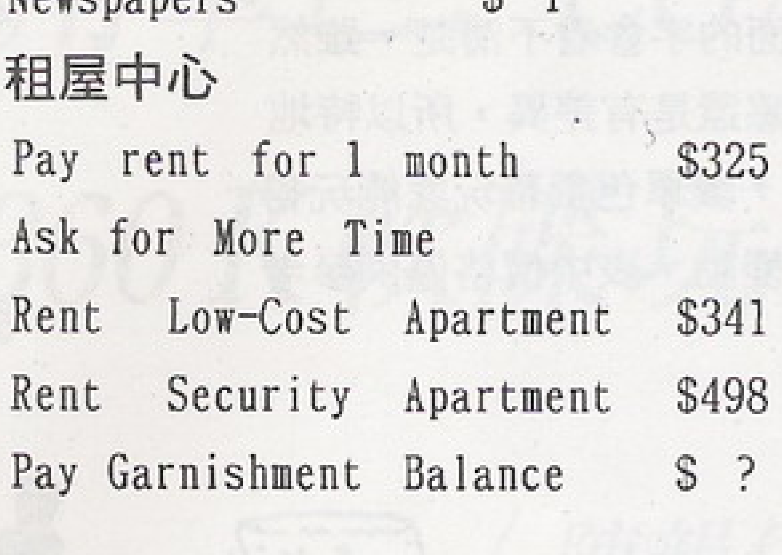
租屋中心

Pay rent for 1 month	$325
Ask for More Time	
Rent Low-Cost Apartment	$341
Rent Security Apartment	$498
Pay Garnishment Balance	$?



布萊克超市價目表

Food for 1 Week	$ 59
Food for 2 Week	$108
Food for 4 Week	$205



出擊飛龍 鍵盤修改 ／陳冠帆

出擊飛龍是一個不錯的動作遊戲，不愧是由大型電玩移植過來的，畫面的流暢及人物操縱的靈活度眞不是蓋的，只是在玩的時候，鍵盤的控制是 O P 兩鍵是左右移動，Q A 爲上跳和下蹲，實在不方便，現在敵人我將它改成一般傳統的控制方式（使用方向鍵）：

找到GAME.COM的第37sector，

原來值80 7C 10改成80 7C 48

原來值80 7C 1E改成80 7C 50

原來值80 7C 18改成80 7C 4B

原來值80 7C 19改成80 7C 4D

改完後，↑就變成上跳，↓變成下蹲，→變成右移，←變成左移；按著→或←再按↑就變成向右或向左施展「鷂子翻身」，這樣子不是很方便嗎？

```
PC Tools Deluxe R4.21                                   Vol Label=MFGO PROGRM
-----------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=A:\*.*
File=GAME.COM         Relative sector 0000037, Clust 00186, Disk Abs Sec 0000381

Displacement ----------------- Hex codes--------------------       ASCII value
 0000(0000)  D1 EA D1 EA D1 EA 83 E2 03 B4 00 83 FA 03 74 03              +    t
 0016(0010)  80 CC 10 3B 1E E4 64 7C 0C 3B 1E E6 64 7C 09 80       >;^ d¦ ;^ d¦
 0032(0020)  CC 01 E9 03 00 80 CC 02 3B 0E E2 64 7D 0C 3B 0E             ;  d} ;
 0048(0030)  E0 64 7D 09 80 CC 08 E9 03 00 80 CC 04 88 26 81       d}          &
 0064(0040)  65 C3 BE F4 64 80 7C 48 01 74 08 80 26 81 65 F7       e+  d ¦H t. & e
 0080(0050)  E9 05 00 80 0E 81 65 08 80 7C 50 01 74 08 80 26            e. ¦P t. &
 0096(0060)  81 65 FB E9 05 00 80 0E 81 65 04 80 7C 4B 01 74        e      e ¦K t
 0112(0070)  08 80 26 81 65 FD E9 05 00 80 0E 81 65 02 80 7C       . & e        e ¦
 0128(0080)  4D 01 74 08 80 26 81 65 FE E9 05 00 80 0E 81 65       M t. & e        e
 0144(0090)  01 80 7C 39 01 74 08 80 26 81 65 EF E9 05 00 80        ¦9 t. & e
 0160(00A0)  0E 81 65 10 8A 26 81 65 EB 93 F6 06 7E 65 01 75         e> & e     ~e u
 0176(00B0)  4B B8 00 A0 F6 06 7B 65 01 74 03 B8 00 A2 06 8E       K     {e t
 0192(00C0)  C0 BA C4 03 B0 02 B4 0F EE 86 C4 42 EE BA 14 00       +"- * +   -B "
 0208(00D0)  89 D6 4E BF 28 00 28 FA B9 80 00 B0 00 26 88 04        N+( +     * &
 0224(00E0)  26 88 05 83 C6 28 83 C7 28 E2 F2 C6 06 76 65 00       &   (   (    ve
 0240(00F0)  80 3E 76 65 03 75 F9 4A 75 D6 07 C3 06 BB 00 B8       >ve u Ju   + =

  Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
  ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```



一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
◎訂閱半年（六期） 360 元，一年（十二期） 720 元
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。
◎暫不接受國外訂戶。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。
◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。
◎務必以郵票代替現金，第 3 期到第19期每本50元（含回郵），第20期起每本70元（含回郵）。
◎試刊號、第 1 、 2 、 3 、 4 、 7 、12期已無存書。

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、第三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎必須附上足額郵票，否則恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

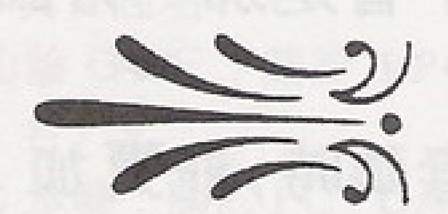
◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。
◎費用務必以郵票代替現金。
◎務必附上眞實姓名，否則無法以掛號寄回。
◎請自行用硬盒包裝妥當，倘若郵寄損毀，無法維修，概不負責！

七、郵購遊戲

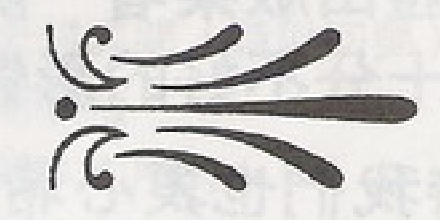
◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商

八、BBS站

◎軟體世界高雄BBS站專線： (07)384-8901 ，二十四小時免費開放，下午3:00～5:00整理信件，請勿撥入。



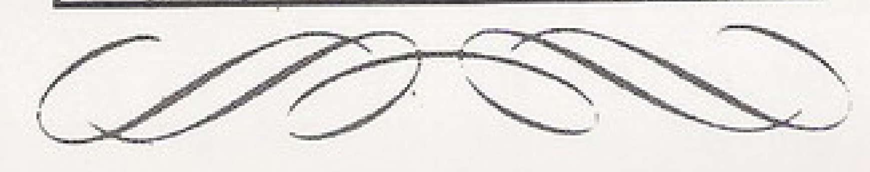
銷售排行榜



27期名次	26期名次	遊戲名稱	類別
1	NEW	三國演義	策略
2	NEW	神州八劍	角色扮演
3	1	麻雀學園	博弈
4	2	鐵路大亨	策略
5	3	楚漢之爭	策略
6	8	三國志	策略
7	4	決戰中國象棋	智育
8	9	決戰俄羅斯	智育
9	13	美女撲克·歐洲版	智育
10	6	空戰奇兵	動作

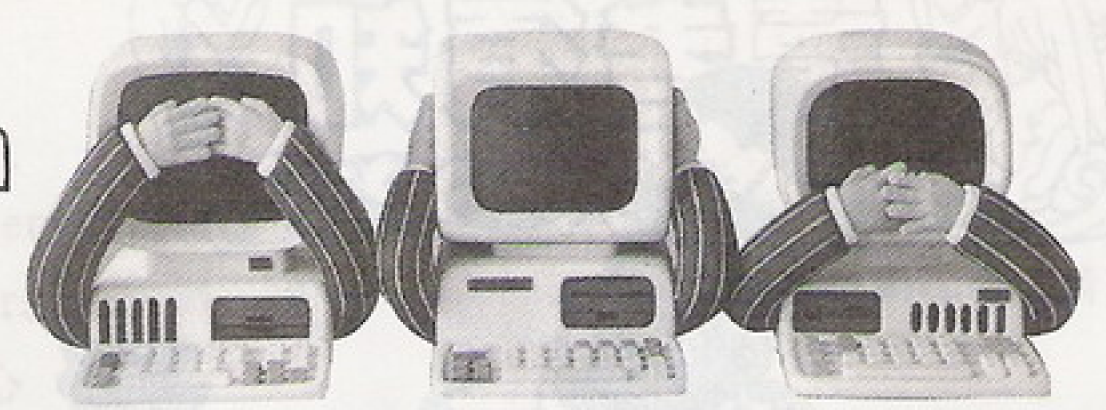
27期名次	26期名次	遊戲名稱	類別
11	7	神劍封魔	動作角色
12	5	全球戰略	策略
13	17	水滸傳	策略
14	10	立體花式撞球	運動
15	11	俄羅斯方塊	智育
16	15	風神傳承	動作
17	18	鑽石方塊	智育
18	21	核戰狂人夢	策略
19	30	御封戰將	角色扮演
20	12	快樂泡泡龍	動作

27期名次	26期名次	遊戲名稱	類別
21	23	雙截龍II	動作
22	19	獸王記	動作
23	24	烏茲衝鋒槍	動作
24	20	波斯王子	動作
25	OLD	水果盤	博弈
26	OLD	NBA大賽	運動
27	16	模擬城市	模擬
28	28	四川省	智育
29	14	銀河飛將	動作模擬
30	29	忍者龜	動作



/Trillion

組合語言學與問



由於截至筆者發稿爲止，還沒有收到任何讀者來信發問，所以就樂得輕鬆一期了。

在第一、二章中有幾點和百戰天龍修改篇有關，值得提一下：

1.修改篇中常常提及數值不要改得太大，例如金錢，以免將來賺到錢，數目反而從0計起。原因就像教科書中第15頁下方 5+FFFFh （十進制 65535 ）這個例子，相加的結果是10004h，可是程式只接受末4位數，在這個例子中是4，所以就變成從0計起了。

2.有的情況不是從0計起，而是變成負數，其原因便是如教科書第19頁所說，程式把大於 7FFFh（十進制 32767 ）的8000h 到 FFFFh 都當成負數了。

好了，本月建議的進度：第三章「字元顯示」，第四章「顯示二進位數値」，希望有興趣學習組合語言的讀者仔細硏讀，千萬別脫課了。下個月見。

* * *

本專欄教科書：Peter Norton組合語言全書（原書第二版），陳建同譯，格致出版，儒林印行。

所需要的軟硬體設備是：一部IBM PC相容電腦、至少256K的主記憶體、一部軟式磁碟機、3.0版以上的PC-DOS或MS-DOS（要有 DEBUG.COM ）以及組譯程式（ Microsoft 公司的Macro Assembler 5.0版以上，或 Borland 公司的Turbo Assembler ）。

軟體世界公告

軟體世界雜誌第 26 期封底裡 *軟體世界公告*刊出的珍藏版-95號 A-6日入侵者誤判聲明,補充說明:

在 26 期軟體世界雜誌出刊之前,TRACER PRO V1.0 的作者已將此一誤判現象更正(已改版爲V1.3)。但因作業時間來不及,所以沒有將此一訊息連同公告一併刊出。請讀者見諒...

今後我們的作法:

除了加強產品出品前的各種測試。更將以國內較多人使用的防毒程式,先行測試一次,如果發現有 "誤判" 情形,便可事先預防。畢竟"誤判"對軟體出版業者、防毒程式正確性 及 雙方的使用者,不管是那一方面都有十分不好的影響。

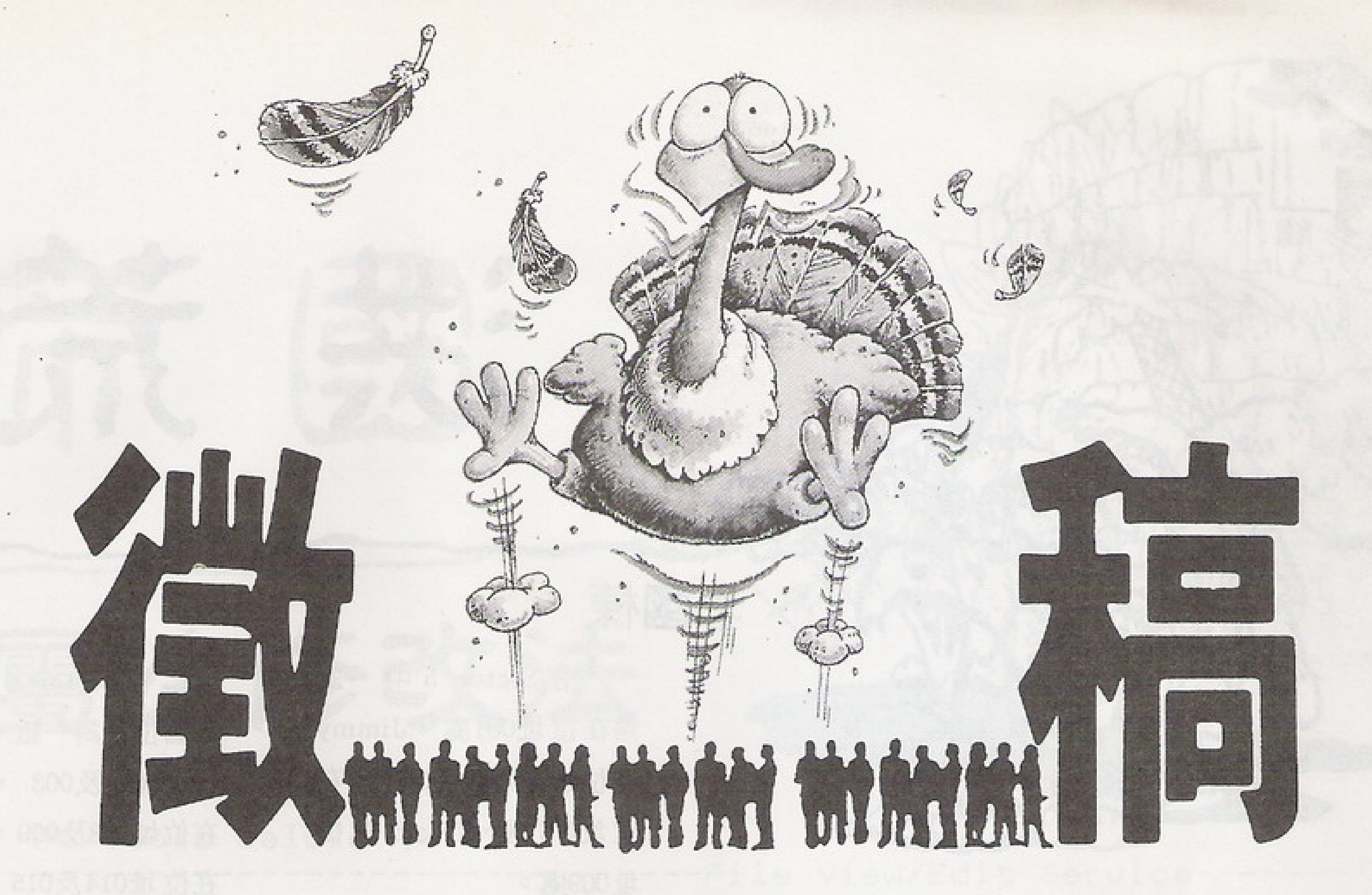
同時我們也衷心希望,寫防毒程式的作者,今後在取病毒碼時,能更加強防毒程式對病毒的判別能力,以免造成 "病毒" 以外的另一種傷害。



性質：翻譯遊戲手冊（兼職）

資格：熱中遊戲，諳英文，文筆通順，性別不拘，家住臺南、高雄、屏東等縣市。

意者請附履歷、照片及通訊地址、電話，寄到
高雄市郵政28之34號信箱
軟體世界開發課收



一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◉遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。

◉百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）
(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
(2) 遊戲資料檔剖析。
(3) 攻略小祕技。

◉紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限貴族版200號，珍藏版40號以後）。

◉補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◉電玩短路：關於PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◉華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◉ PC 地帶：關於PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◉邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◉英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◉務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◉需退稿者請同時附上足額回郵，否則恕不退稿。

◉文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◉所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

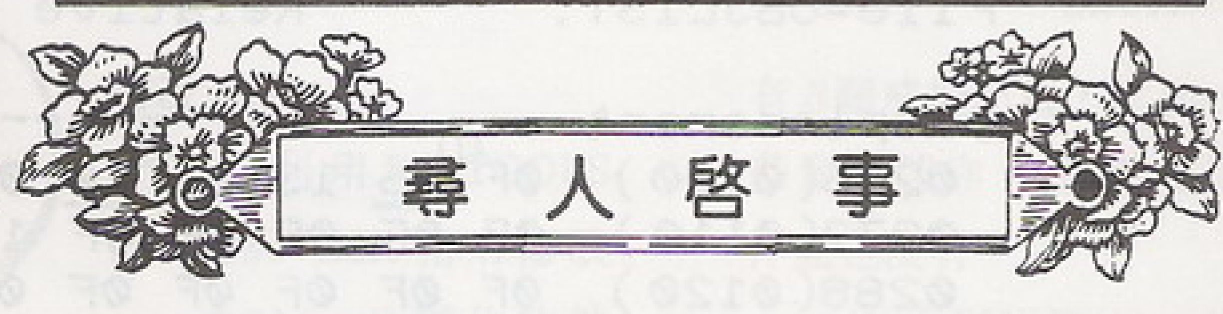
◉程式稿：
(1) 請附磁片，以便檢驗。
(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。
(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。
(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◉漫畫稿：
(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2) 線條力求簡明、清晰。
(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◉單幅漫畫稿規格：
(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。
(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◉有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。
◉本刊對採用的稿件有刪改權。
◉作品經發表後，版權歸本刊所有。
◉為免郵寄失誤，請自行影印留底。
◉稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。



第26期「科羅拉多尋金記人物修改篇」作者 SJ.C. 請於80年 7 月 1 日前與本社聯絡，以免權益受損。



洪荒

／李國棟

在連續做了幾次奇怪又可怕的夢之後，終於，又被那可惡的月之石帶到了這個叢林密布的原始地帶，恐怕亞馬遜河流域也不過如此。

都要怪 Lord British，如果不是他，也不會在這個炎炎的夏季裡，離開涼爽的冷氣房，跑到這個鳥不生蛋的地方，罷了，既來之，則安之。

在剛開始進入遊戲時，主角好像「弱雞」一般，四處碰壁，尤其是遇到可怕的猛獸時，有如待宰的羔羊一般，常常在「不知不覺」中，又向酋長「報到」了，雖然經驗值有增加，但是和所損失的HP比較起來，就顯得微不足道了。有鑑於此，下面就提供一些屬性的修改法，讓您的「弱雞」轉變為「洛基」。

首先，在 SAVEGAME子目錄中找出 OBJLIST 檔，使用 PCTOOLS。

(1)力量（STR）：

在 Sector 4 中，主角在位址257處，記者 Jimmy 在位址260處，教授 Rafkin 在位址263處，而 Triolo 在位址265處。

(2)敏捷度（DEX）：

在 Sector 5 中，主角在位址001處，Jimmy 在位址004處，Rafkin 在位址007處，Triolo 在位址009處。

(3)智力（INT）：

在 Sector 5 中，主角在位址257處，Jimmy 在位址260處，Rafkin 在位址263處，Triolo 在位址265處。

(4)體力（HP）：

在 Sector 7 中，主角在位址001處，Jimmy 在位址004處，Rafkin 在位址007處，Triolo 在位址009處。

(5)經驗值（Exp）：

在 Sector 6 中，以兩個位址為一組，主角在位址002 及003 ，Jimmy 在位址008及009，Rafkin 在位址014及015，Triolo 則在位址018及019。〔註〕

在遊戲的過程中，會有一些特別人物要求加入，如果想要更改他們的屬性，只要記下他們的屬性值，換算成 Hex 值，再到各屬性值中找尋更改就好了。

註：經驗值不要改得太大，不然在路上若打死敵人，增加經驗值時，可能會……，另外敏捷度也別改太大。

①主角 ③Rafkin
②Jimmy ④Triolo

1

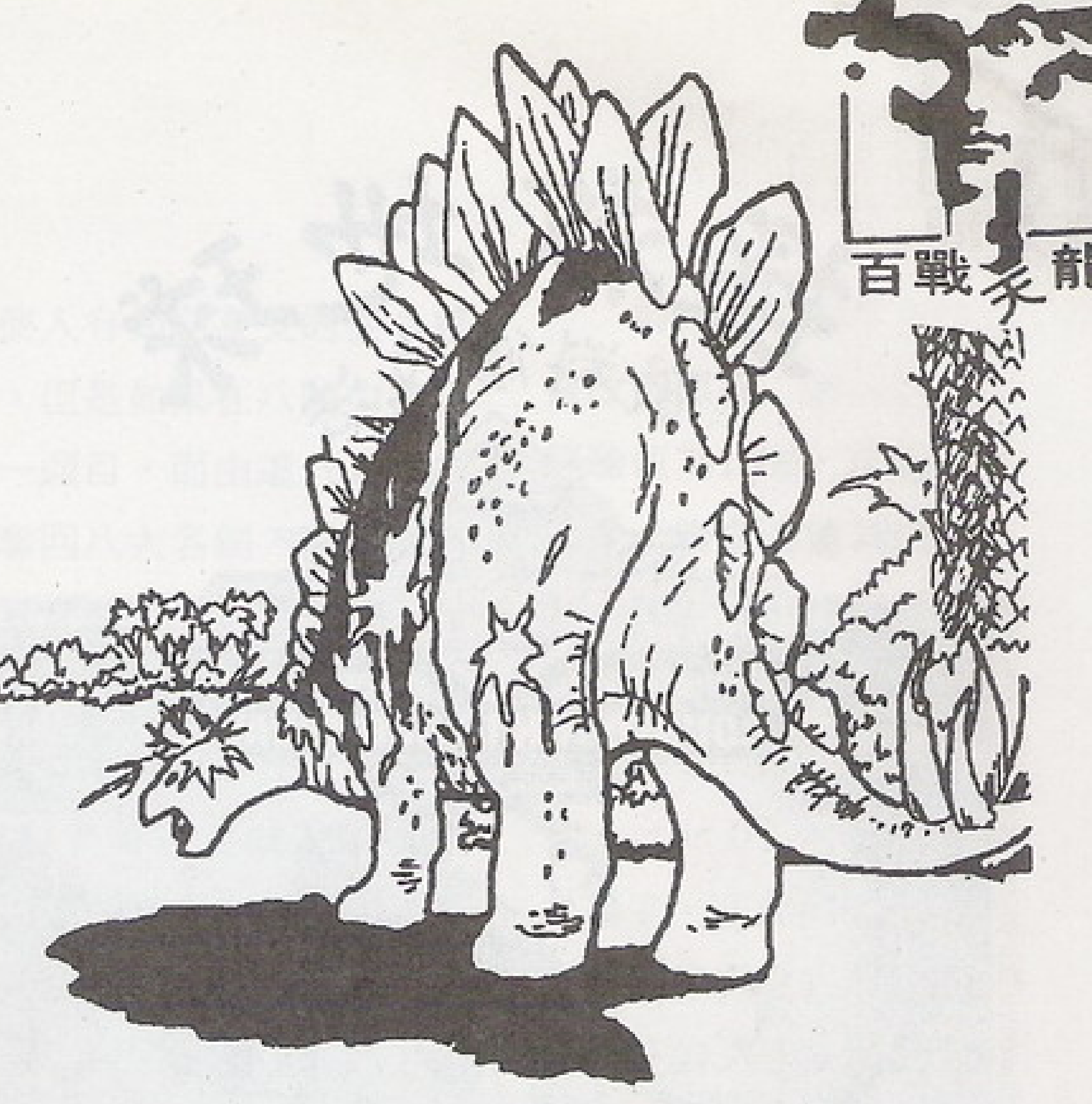
```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol
----------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=OBJLIST.       Relative sector 0000004, Clust 00234, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0256(0100)  0F ①15 13 1A ②10 0E 1B ③08 15 ④14 1E 19 0F 0F 0F 0F
 0272(0110)  0F 0F 0F 0F 0F 14 0B 0F 0F 1E 0F 0F 0F 0F 0F 0F
 0288(0120)  0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
```

2

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol
----------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=OBJLIST.       Relative sector 0000005, Clust 00235, Disk

Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0000(0000)  0F ①17 1C 14 ②17 12 16 ③0E 17 ④1A 16 0C 0F 0F 0F 0F
 0016(0010)  0F 0F 0F 0F 0F 1E 0F 0F 0F 1E 0F 0F 0F 0F 0F 0F
 0032(0020)  0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
```



帝國

屬性修改法

```
PC Tools Deluxe R4.21                                               Vol
------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=OBJLIST.        Relative sector 0000005, Clust 00235, Disk

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
  0256(0100)  0F ①12 16 11 ②14 1B 12 ③1D 12 ④11 08 0F 0F 0F 0F 0F
  0272(0110)  0F 0F 0F 0F 0F 05 0F 0F 0F 1E 0F 0F 0F 0F 0F 0F
  0288(0120)  0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
```

3

```
PC Tools Deluxe R4.21                                               Vol
------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=OBJLIST.        Relative sector 0000007, Clust 00237, Disk

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
  0000(0000)  00 ①42 3A 48 ②28 38 4A ③28 42 ④44 5C 52 22 22 22 22
  0016(0010)  28 08 0A 08 08 14 06 32 08 00 08 0C FF 08 08 00
  0032(0020)  08 FF 08 00 08 0A 08 08 14 08 01 08 08 08 08 0A
```

4

```
PC Tools Deluxe R4.21                                               Vol
------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=A:\*.*
File=OBJLIST.        Relative sector 0000006, Clust 00236, Disk

Displacement ----------------- Hex codes-------------------
  0000(0000)  32 00 ①40 06 20 03 20 03 ②64 00 80 0C 20 03 ③40 06
  0016(0010)  40 06 ④80 0C 00 19 00 19 32 00 32 00 32 00 32 00
  0032(0020)  32 00 32 00 32 00 32 00 32 00 32 00 32 00 32 00
```

5

梅杜莎指環

金錢&戒指修改法

／張嘉宏

修改方法：

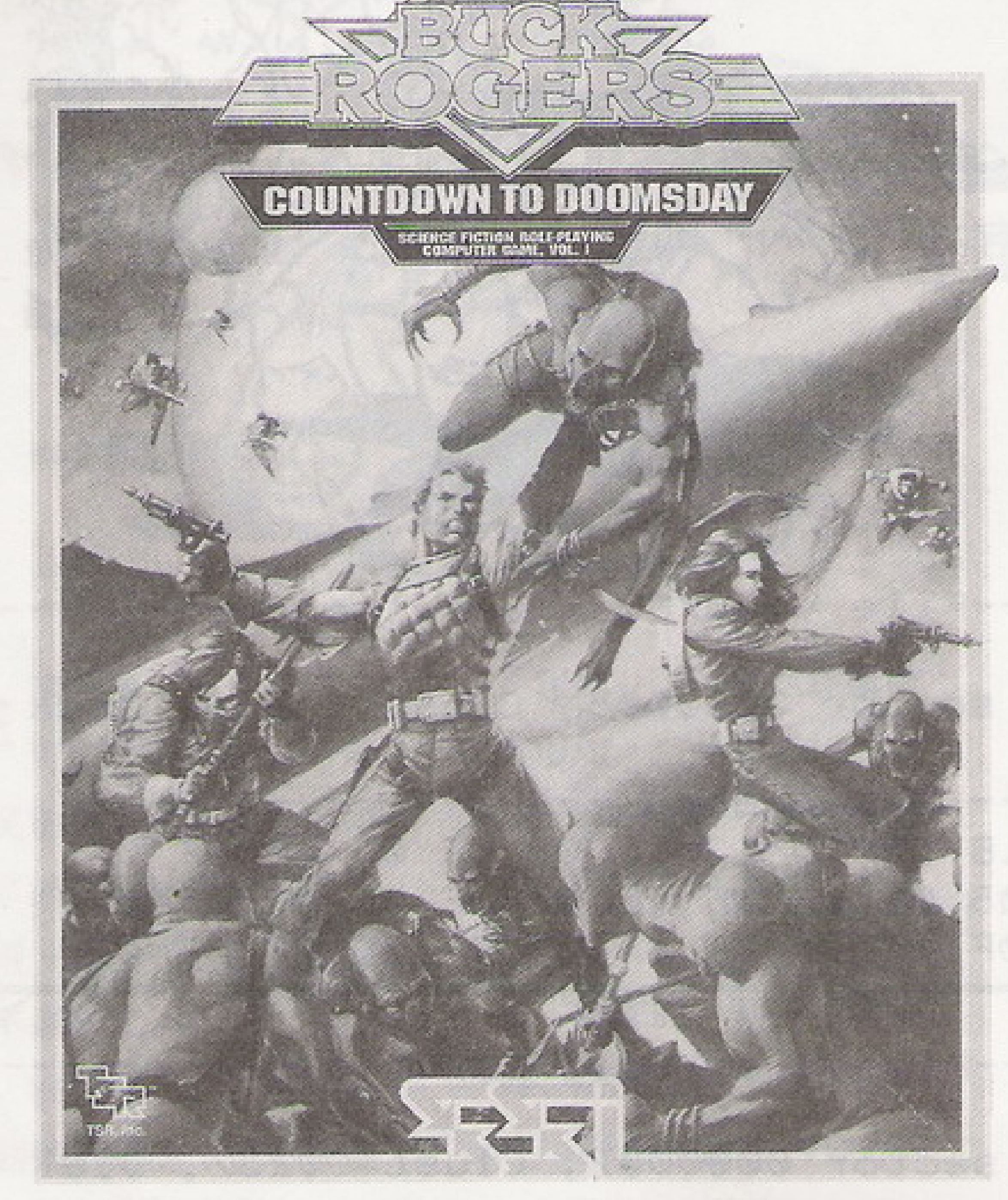
(1)利用PC-TOOLS的View／Edit指令修改＊．ROM。也就你的儲存檔。

(2)找到磁區0，修改位址15就是戒指數目，但只能改04，如改05雖有5顆戒指出現，但梅杜莎會不理你。超過05則什麼也沒有。

(3)找到磁區29，修改位址455、456、457、458。位址458只能改成7F，假如超過的話，下場看故事就知道了。



拯救地球
資料修改法



／黃文龍

當我從11月號的軟體世界雜誌中得知拯救地球即將出片，就一直等待，終於在資訊展中買到，回家後馬上拆封上機，不愧是SSI出品，讓人沒有話講。同時英文程度也不需太高，不需要你鍵入任何訊息，只要選擇適當的指令即可。

當隊伍在芝加哥執行第一個任務時，對手是非常的弱，根本是讓你賺錢和經驗，等到第一個任務完成後，人也升級了，進入第二個任務，對手可就比較難惹了，尤其是有時候一個人對付三隻ECG，HP值如果低一點，很快就死翹翹了。真正促使我想要修改是在各星球遊歷時，有的敵人用的武器實在太強了，逼得我不得不請出PC-Tools來修改。

首先找出CHRDATA1.SAV，便可以開始修改人物資料。

（此處是以存在A的第一個人為例）

註：

㈠人物屬性最好不要超過22。

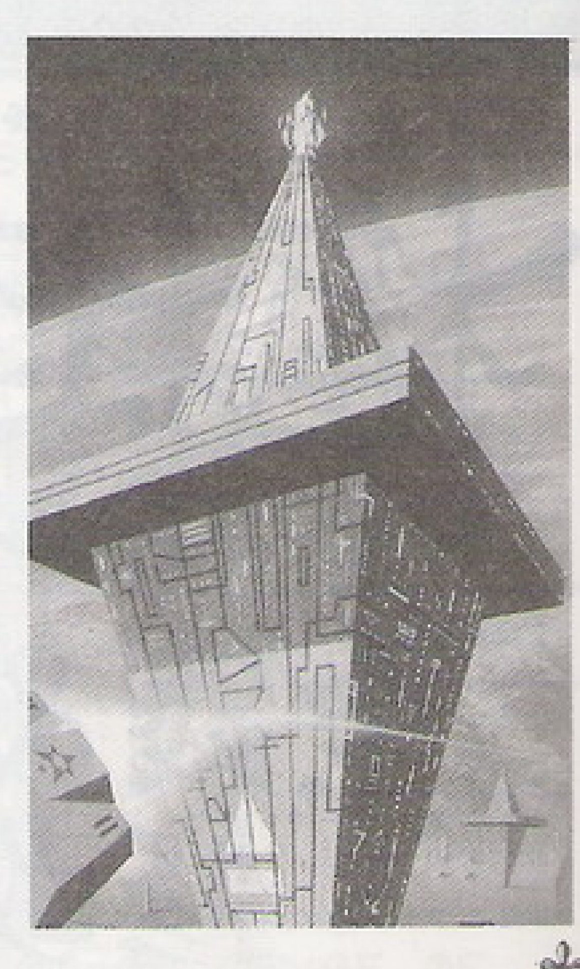
㈡命中率值會因升級而改變。因此如果想一直保持高命中率值，則升完級後必須存檔再修改。

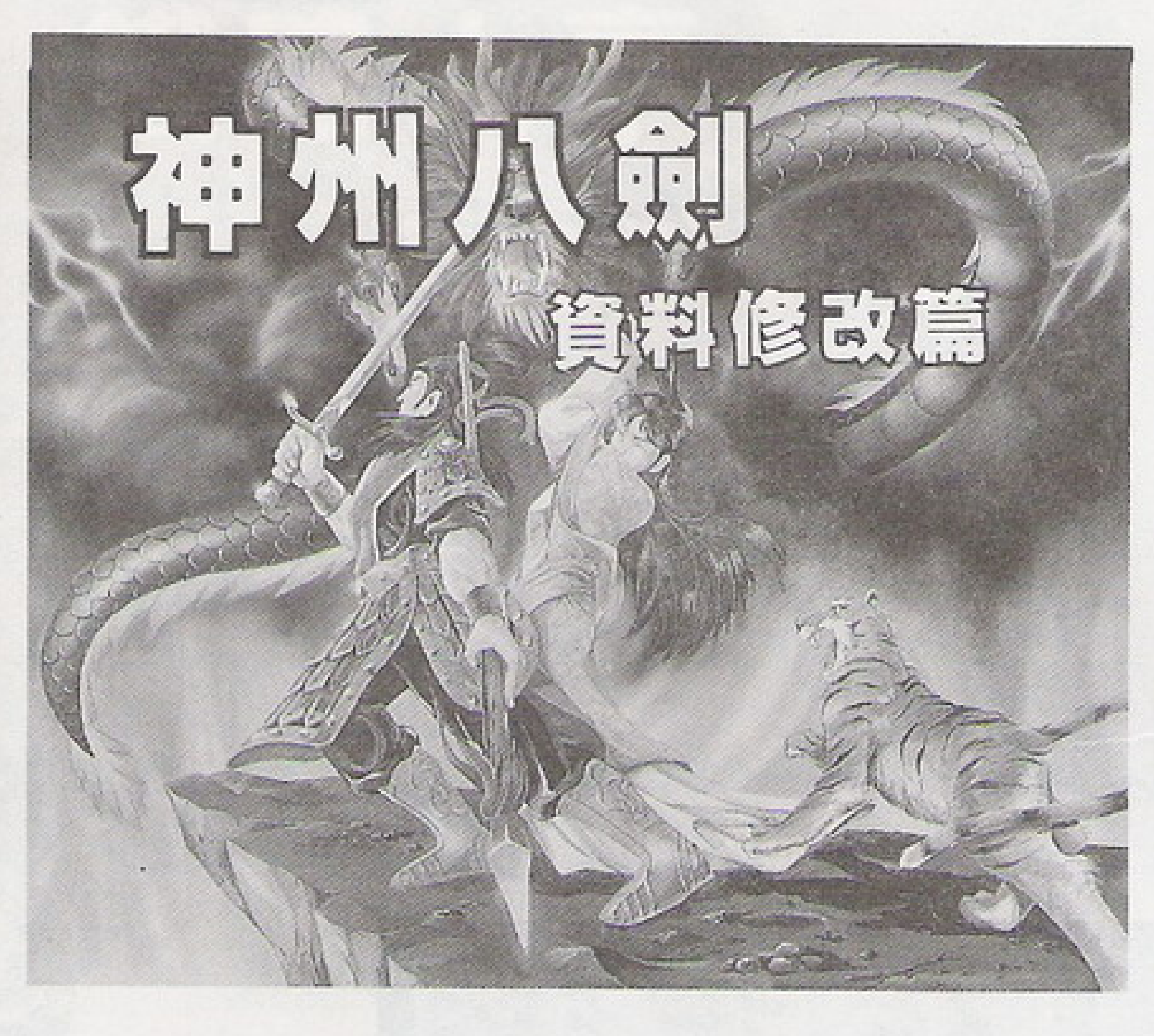
㈢每一個人擁有的一般技能無需太多項，只要全隊都擁有全部技能即可。

磁區 0

位址	意義
$16	力量
$17	敏捷度
$18	體質
$19	智力
$20	智慧
$21	魅力
$22	技術
$43～46	錢
$47～49	經驗值
$51	命中率（值越大，命中率指數越低）
$69	最大HP值
$77	電氣設備維修
$78	維修機械設備
$79	核能引擎維修
$80	維生設備維修
$81	船體維修
$82	緊急維修
$83	破解保安系統
$84	開鎖
$85	通訊操作
$86	操作掃描器
$87	爆破
$89	緊急救護
$90	武器維修
$92	治療設備操作
$93	治療輕傷
$94	治療重傷
$95	治療危急傷害
$96	治療中毒
$97	治療昏竭及麻痺
$98	治療精神病患
$99	診斷
$103	數學
$106	星球科學
$107	戰術
$112	天文學
$119	程式設計
$121	資料搜尋
$122	太空導航
$123	導航

位址	意義
$126	偽裝
$127	駕駛火箭
$128	駕駛飛機
$129	駕駛一般車輛
$130	駕駛直昇機
$132	使用飛行器
$135	駕駛噴設車輛
$137	躲藏
$138	潛行
$139	扒竊
$140	特技
$141	攀爬
$143	無重力狀態行動能力
$147	行動力
$148	恐嚇
$149	領導統禦
$150	與動物交朋友
$152	快速交談／使人承認
$153	唱歌
$154	催眠術
$155	風俗學
$156	追蹤
$157	跟蹤
$159	注意力
$160	星球求生
$212，213	人物狀態(0101表示OK）
$227	表示目前HP值





/林榮茂

當我第一次接觸神州八劍時，彷彿拿到中文版的御封戰將，但兩相比較之下發覺，神州八劍之故事張力比御封戰將高，大概是中文化的背景故事使人有如同身受的使命感，但是如果在八關中各設一頭目，而由這八人手中奪回八大名劍，不就更有真實感了。

另一方面來說，它的難度雖低但是在後面幾個MAP時，攻城若無法術相佐，常有重大損失；或是您一心想建立強大的部隊，卻又付不出薪餉，搞得衆叛親離的。不過你現在不必再擔心了，以下即是神州八劍資料修改法。

神州八劍儲存資料之修改參照表：假如欲修改經驗值為1000，其偏移量為3，故修改值為1000＋3＝1003＝03 EBh，然後使用 PCTOOLS選擇 GAMEDATA.AY 編輯（選擇 sector 0），其記錄位址為2，在此處填入 EB 03（所算得之16進位需高低位元對調）。而部隊種類則由民兵為1，依密碼表之次序累進直到石人等於25為止。

	位　址	偏移量			位　址	偏移量			位　址	偏移量
等　級	0(00)	3(03)	部隊一	種族	12(0C)	15(0F)	部隊四	種族	24(18)	27(1B)
經　驗	2(02)	5(05)		人數	14(0E)	17(11)		人數	26(1A)	29(1D)
月　薪	4(04)	7(07)	部隊二	種族	16(10)	19(13)	部隊五	種族	28(1C)	31(1F)
錢	6(06)	9(09)		人數	18(12)	21(15)		人數	30(1E)	33(21)
領導力	8(08)	11(0B)	部隊三	種族	20(14)	23(17)	部隊六	種族	32(20)	35(23)
法　術	10(0A)	13(0D)		人數	22(16)	25(19)		人數	34(22)	37(25)



在蓋世龍王中，買藥品要錢、孵蛋要錢、尋找碎片也要錢…沒錢一切免談。筆者發現了一個方法可以迅速的增加金錢，從此之後，攻城掠地勢如破竹，三兩下就解決了。

方法很簡單，只要進入城堡畫面的施法室（不用放藥劑），按下箭頭，便可增加15塊錢。耐心點，反覆按，你即可一月致富了。

雲國小精靈 KEY無限

陳致亨

我剛玩這個遊戲的時候，覺得沒有支援魔奇音效卡實在是一大缺失，而且玩到某些關卡時，到處都是被鎖住的門，還要去找鑰匙，煩死了。所以在本人的努力下，終於找出了KEY不減少的方法，提供給各位雲國小精靈的發燒友們做為參考。修改步驟如下：

(1)進入 PC-TOOLS。

(2)使用 Find 的功能，選擇 CKCGA.EXE 這個檔案（CGA 玩家為 CKCGA.EXE，單色為 CKMGA..EXE）。

(3)鍵入 FE 0E 6D 02，找到後改為 90 90 90 90即可。

備註：至少要拿到一隻KEY，修改後的功能才會有用。

U式海狼潛艇 魚雷無限

／小胖子

當你在執行任務時為魚雷不夠而煩惱嗎？沒關係，本胖子有一妙方：當你進入魚雷室，打開魚雷管要裝入魚雷時，會有三種魚雷選擇（注意要增加的魚雷數不可為0）選出要增加的魚雷填入，再度打開原來裝進 去的魚雷管，把選擇方框向上移（按 ↑ 鍵），方框會跳出去，這時後再裝入（按 Enter ），再打開魚雷管，你會看到魚雷有增無減，反覆此法，你將會有一堆用不完的魚雷，Bye！

飛龍騎士修改篇

飛龍騎士是SSI公司首度推出的空戰模擬遊戲，雖標榜空戰模擬，但與其它模擬遊戲比起來，可就大不相同了，既沒有飛行器，更沒有高科技武器，取而代之的卻是小說夢幻世界中的飛龍和騎士。

飛龍騎士不但畫面精美，在配樂和音效上更是絕佳，比起其它模擬遊戲也毫不遜色，但或許是構想太新奇，挑戰度太高了，以致每關皆是困難重重，為了讓大家能夠享受每一關的刺激，特將跳關及修改的方法大公開，作為諸位的參考。

遊戲共分二十關，每關的資料包括騎士生命力、飛龍生命力、騎士和飛龍的等級、全部飛龍的數量、伙伴數量及寶物量，以上皆存在PREF.DAT檔中，至於詳細的關別位址和資料排列，則參照表㈠、㈡。

說明：

每關佔8位元，因此只要 根據表一、表二的計算即可。

騎士和飛龍生命力若已達最高值，再用寶物就可能因超過而歸零造成死亡。

騎士和飛龍的等級共分六等，01～06，值愈小等級愈高。

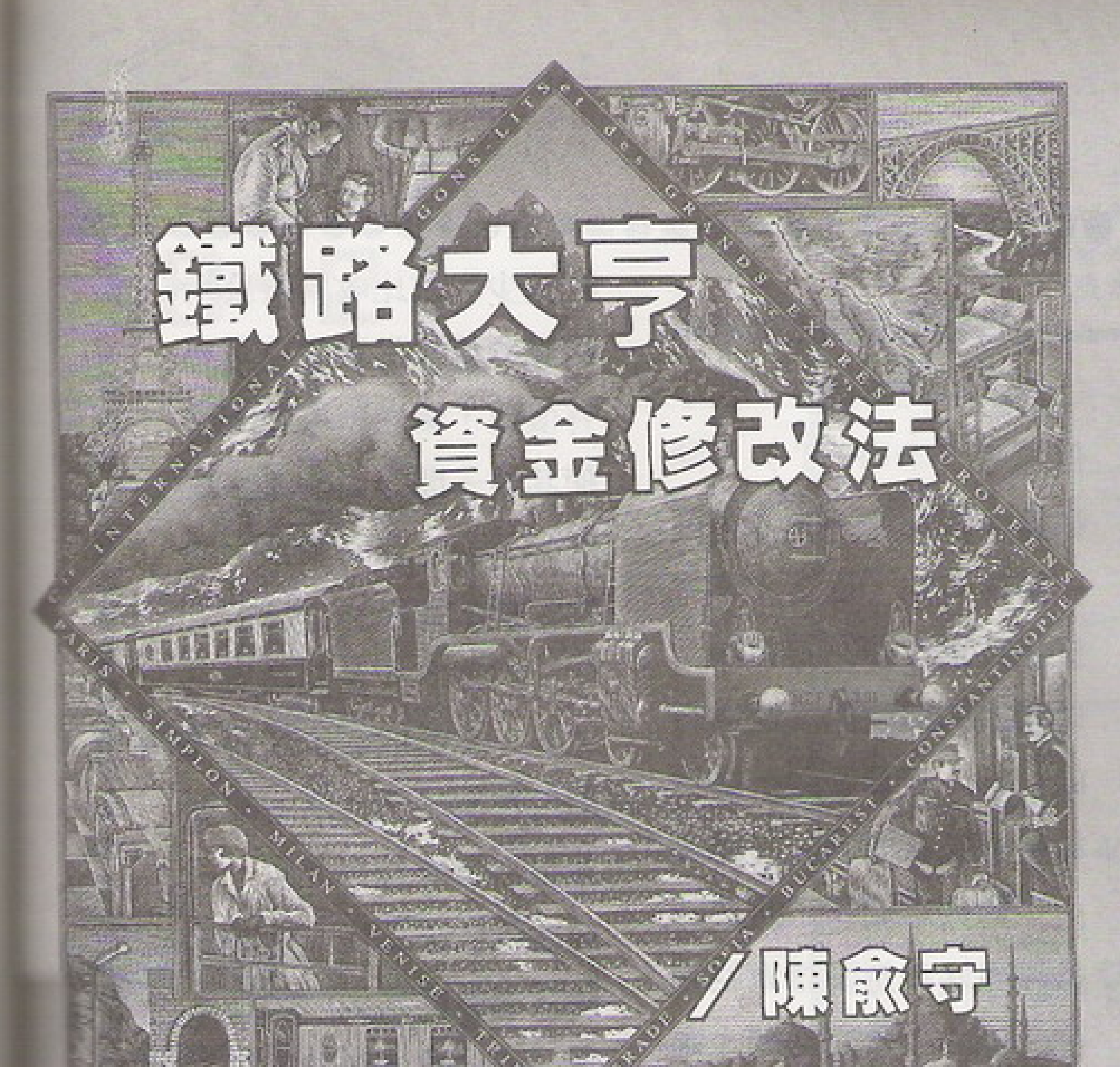
表一

關別	磁區	位址
1	0	98
2	0	154
3	0	210
4	0	266
5	0	322
6	0	378
7	0	434
8	0	490
9	1	34
10	1	90
11	1	146
12	1	202
13	1	258
14	1	314
15	1	370
16	1	426
17	1	482
18	2	26
19	2	82
20	2	138

表二

位元	名稱
1、2	騎士生命力
3	飛龍生命力
4	飛龍等級
5	騎士等級
6	全部飛龍數量
7	伙伴飛龍數量
8	寶物數量

／高中生



鐵路大亨 資金修改法

/陳俞守

鐵路大亨是軟體世界繼模擬城市、上帝也抓狂後，再度推出的鉅作，而且還榮獲全美最佳遊戲。一開始時就有1百萬的資金可資運用，不過建完第一段鐵路身上大概也剩下沒有幾兩銀子，憑著搬有運無的收入，實在很難在百年之內拓展為全美或全歐的大企業，何況又有各大公司爭據市場，若慘遭經濟大恐慌，不但收入遽減，而且利息高漲，於是祭出PCTOOLS 修改儲存檔RR0、SVE（0為第一個儲存檔，1為第二個，2為第三個，3為第4個，4為學習之設定檔），進入磁區27其相對位置為下：

位　　址	意義
316～317	年代
328～329	現金
330～331	債券
332～333	股票

因為本遊戲是在考驗你開創事業的能力，如果用錢砸的話會毫無樂趣可言，給你一個良心的建議：㈠年代的修改：時間不夠把它改成和位置326～327一樣（開始的年代）。㈡現金可改為D007（二百萬），8813（五百萬），二百萬本為2,000,000但本遊戲以1,000為基準，二百萬變二仟，故為D007 。㈢債券把它改0000，你的債券就表示已全買回來了。㈣股票可改為3200（五萬股）或6400（十萬股）。



向225mph 挑戰

風馳電掣

/PAYMOND

在參閱過第18期涂尚甫先生大作後，筆者上機一試果然一舉奪下冠軍獎杯。不過對於大多數玩家來說，能真正的加足油門，超越第一，才是玩賽車遊戲的最終目標。筆者基於對賽車的狂熱，不眠不休數日之後，終於突破225 mph，「合法」的登上冠軍寶座。賽車的設定如下：

車型：選擇 LOLA/BUICK

FUEL：20即可（10圈賽）

WINGS：調至由上往下數第三格（別忘了後面啦！）

RUBBER：右側——MEDIUM
左側——SOFT

STAGGER：+0.10 INCH

PRESSURES：左前輪為23，其餘為21

SHOCKS：左後輪設於由下往上數第三格，其餘皆設於中央位置。

CAMBERS：右前輪－0.05，左前輪＋0.50
右後輪＋0.25，左後輪＋1.75

GEARS：1檔/7.90組合

防滑桿：前：按 [－] 到底再按 [＝] 五次
後：按 [〔] 到底再按 [〕] 五次

O.K.，現在開始跑QUALIFY吧！在第12圈時，渦輪增壓器保持在 [8]，如果轉彎得當，時速達到222 mph應無問題，到第3圈（過終點線後），將渦輪增壓器加至 [9]。如此下來，根據筆者的經驗最高時速會達到225.43 mph，起跑位置排名第5。在跑RACE時，請各位玩家們注意一下引擎溫度表，用渦輪增壓器好好調節一下吧！一旦ENG BLOW可就划不來了。

或許你會懷疑，這樣拿得到冠軍嗎？放心，在過了第4、5圈後，當第一名 的LEADER CAR在超越那些落後一圈的車時，他將會「大大的」減速，也就是各位玩家的「大好良機」！



鐵路大亨

價格戰爭必勝法

／傅國忠

鐵路大亨是繼模擬城市後，又一出色的模擬遊戲，但其需要更高的技巧性，正因如此深深地吸引住我，而遊戲期間發現到許多小技巧，在此提供其中一個小技巧和各位玩家分享。

相信許多玩家在自己所經營的鐵路公司已具備一定的規模，而急需向外拓展路線，而又發現四周的城市早以被其它的鐵路公司捷足先登，而若是想獲得經營權，就得與該公司展開一場價格的生死戰，卻往往失敗，或是擔心會失敗呢？

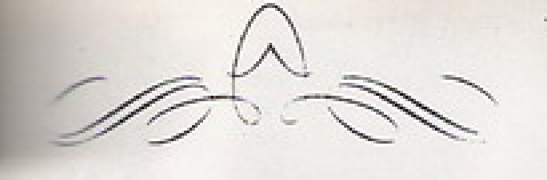
在此提供一個必勝的方法，首先將自己的鐵軌鋪設到你想併呑的車站，當鐵軌鋪設到該車站四周時，先保留一段，勿完全接通。

接下來在靠近該車站的經濟半徑外建立一個小停車站（DEPOT），隨後建造或調度一輛火車前往該停車站，而當火車將抵達該車站時，就將剛才未連接的鐵軌鋪設至對方的車站，將會看到一場價格戰爭正式展開，打開該火車的列車報告，將其計畫停靠站設定為該車站和你所建的小停車站間，選擇適量的車箱，而小停車站則選擇Cadoose only，不搭載任何車箱，兩站請勿設定為停留至滿載的狀態，以爭取時效。

在競爭的期間，你可能無法獲得任何利潤，但一旦你成功地併呑該站，不僅得到一個車站，而且給你的對手一個嚴重的打擊，很可能使該鐵路公司的鐵路網中斷，收入將大幅減少，這比收購該公司的股票或是併呑該公司更有價值，筆者就用此法促使其中一間公司的鐵路網四分五裂，成功地登上**鐵路大亨**的寶座。

或許有人會問為何用此法一定能成功，其實道理很簡單，因其議會的投票僅對載重量作比較，用此法你的火車能花短時間將該車站所提供的物資送走，不出數年該車站就能落入你的手中，一旦成功你可將那小停車站拆除，重新安排想經營的路線，為你的公司帶來更大的財富，又能打擊你的對手，真是一舉兩得的方法。

在鐵路大亨裡還有許多小技巧，只要用心地玩，相信你會迷上這個遊戲，在此也祝福各位玩家能早日登上鐵路大亨的寶座。Bye！



第 18~21 期要目



第 18 期

遊戲攻略

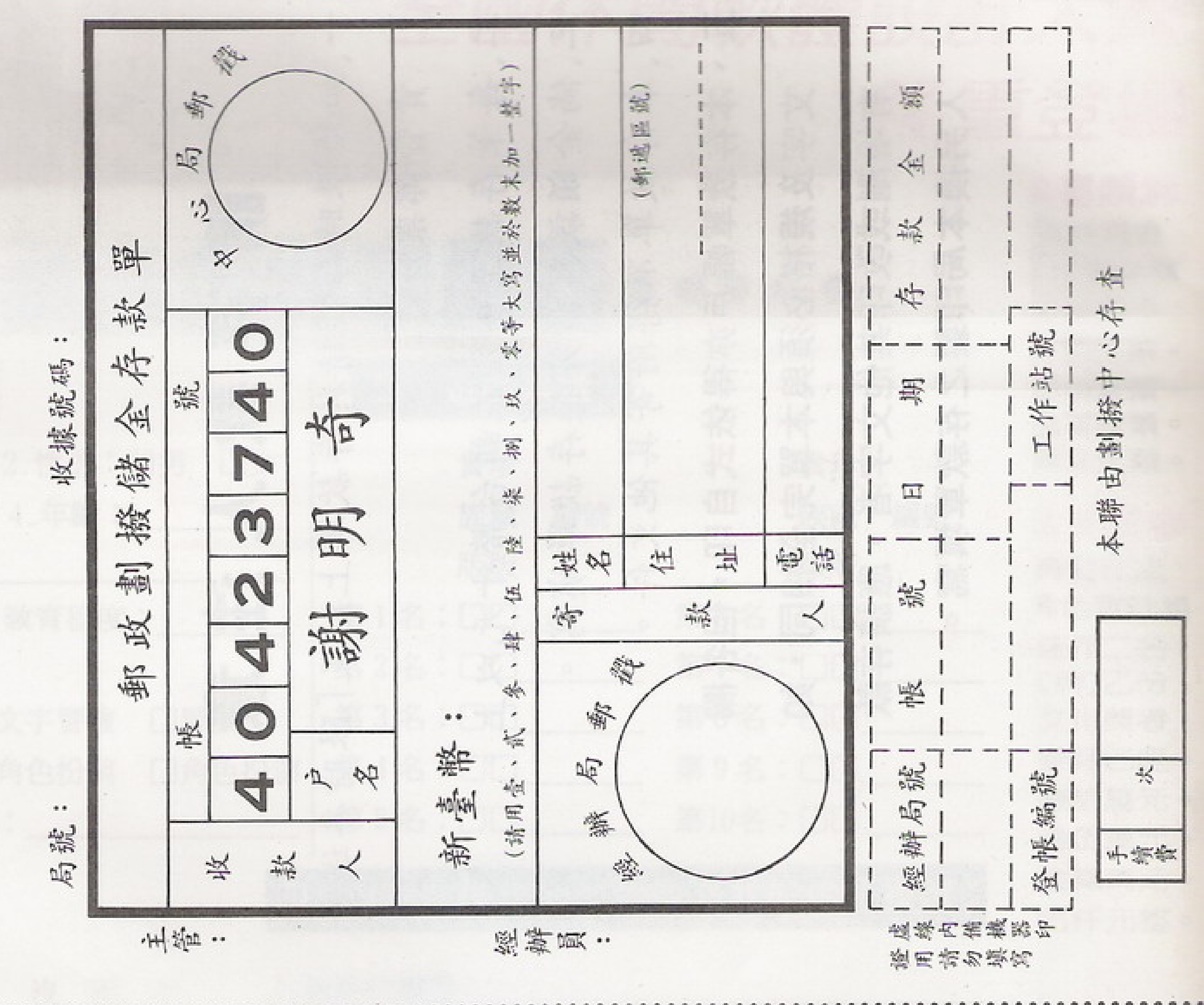
百戰天龍

第 19 期

遊戲攻略

百戰天龍

——續後頁



郵政劃撥儲金存款單

局號：　收據號碼：

收款人

帳號 4 0 4 2 3 7 4 0

戶名 謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話

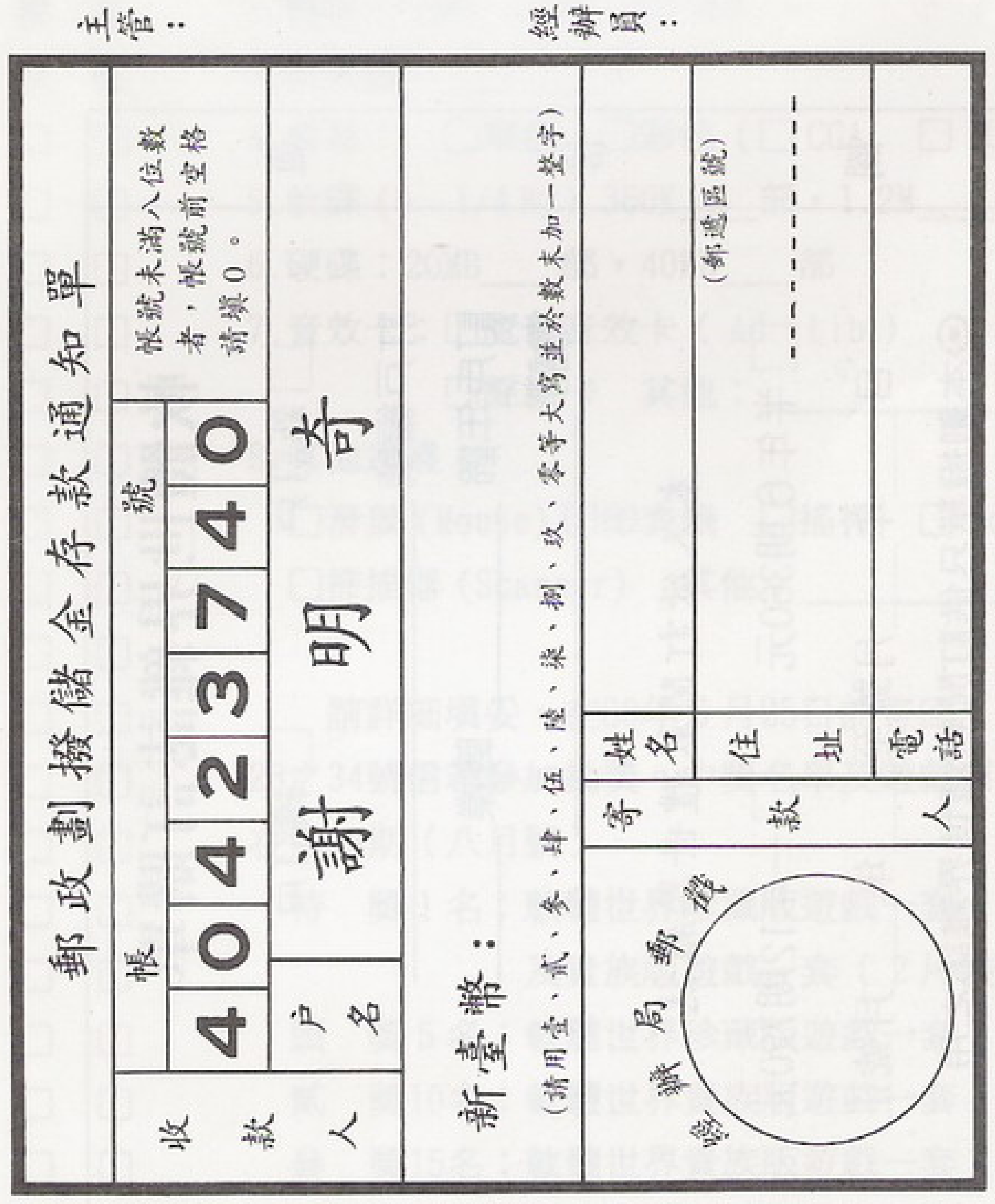
（郵遞區號）

經辦局收款戳

主管： 經辦員：

存款金額 日期 帳號 經辦局號 登帳編號 工作站號

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

收款人

帳號 4 0 4 2 3 7 4 0

戶名 謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話

（郵遞區號）

經辦局收款戳

主管： 經辦員：

手續費 元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款人由郵局製給正式收據為憑，本聯不作收據用。

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

□新訂戶　□續訂戶

訂戶編號 ＿＿＿＿

訂戶年齡 ＿＿＿＿ 職業 ＿＿＿＿

電話 ＿＿＿＿

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元　□一年12期720元

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

◎本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

◎國外訂戶暫不受理

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。**否則應請換單另填。**




敬請密切注意
SOFTWORLD
第二屆金磁片獎
全國休閒軟體設計大賽
隆重登場
一、參賽類別
凡個人、團體與工作室參賽者，
由作者自行認定其作品所屬類別 後投寄參賽
本屆金磁片獎獎項分類如下：
A.金磁片智育動作類。
B.金磁片戰略模擬類。
C.金磁片角色冒險類。
D.金磁片中華文化類。
二、獎品及獎金
凡金磁片智育動作類、
金磁片戰略模擬類及金磁片角色冒險類
每類各取前三名及佳作二名，
除發放獎金外，並頒發獎盃(牌)乙份，
此外獲頒中華文化獎者，
另發給獎金貳萬元整及獎杯乙座。
第一名：獎金壹拾萬元。
第二名：獎金伍萬元。
第三名：獎金貳萬元。
佳　作：伍仟元整。
第一屆金磁片獎
全國休閒軟體設計大賽
金磁片金碟獎
主辦單位：智冠科技有限公司
PC GAME
、參賽資格
主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加。
參賽作品條件：
1.可同時顯示單色或彩色之IBM PC或相容機型之休閒軟體。
2.須爲尚未發表或流傳之創作作品。
、參賽辦法
8月31日截止收件，以郵戳爲憑。
參賽者須檢附作品中英文名稱、執行程式、操作
手册、創作動機、近照二張及身份證影印本一
份以限掛寄高雄郵政32－80號信箱　智冠科技有限公司 收
SOFT WORLD
軟體世界
Soft world
SOFTWORLD

三國演義銷售突破30,000套

榮登銷售排行榜冠軍

不讓日本三國志專美於前，
三國演義為中國人扳回面子！
軟體世界中 文版遊戲
繼楚漢之爭後再創佳績，
為中華兒女締造驕傲！



軟體世界雜誌社 高雄郵政28－34號信箱